



Universidade de Aveiro
2011

Departamento de Comunicação e
Arte

**HELENA SILVA
ROSA**

**O CORPO E O FILME: AS CURTAS-METRAGENS
DE ANIMAÇÃO NUM CONTEXTO EUROPEU**



Universidade de Aveiro
2011

Departamento de Comunicação e
Arte

**HELENA SILVA
ROSA**

O CORPO E O FILME: AS CURTAS-METRAGENS DE ANIMAÇÃO NUM CONTEXTO EUROPEU

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia vertente Audiovisual Digital, realizada sob a orientação científica do Dr. António Manuel Dias Costa Valente, Professor Auxiliar do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro

Dedico este trabalho aos meus pais e irmãos.

o júri

presidente

Prof. Doutor Jorge Trinidad Ferraz de Abreu
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

Prof. Doutora Anabela Dinis Branco de Oliveira
professora auxiliar da Universidade de Trás-os-Montes e Alto Douro

Prof. Doutor António Manuel Dias Costa Valente
professor auxiliar da Universidade de Aveiro

agradecimentos

Agradece-se ao meu orientador, o professor António Valente.

Ao meu irmão Renato Rosa.

Ao Sérgio Pedro.

À Helena Santiago.

Por último quero deixar um agradecimento muito especial á minha mãe e ao meu pai, por tudo.

palavras-chave

Comunicação não-verbal, Curtas-metragens de animação, Expressão corporal

resumo

Esta dissertação tem como objectivo fazer uma análise da relação que existe entre o corpo e o filme. A comunicação não-verbal é um instrumento diário de partilha de informação entre as pessoas. Esta investigação pretende compreender a relevância que a comunicação não-verbal tem nas curtas-metragens de animação; que características permitem que os espectadores entendam as emoções que estão a ser vividas pelos personagens; que influência exerce o corpo na comunicação de emoções e no desenvolvimento da acção. A linguagem corporal é uma fonte de informação que permite descodificar certos níveis de emoção sentidos.

O estudo exploratório descrito neste trabalho tem como metodologia de investigação a observação directa. Esta observação permite analisar de que forma o corpo é trabalhado, em termos de alterações de fisionomia e movimentos corporais, que permitam ao espectador perceber a emoção que a personagem está a sentir. Uma posterior análise de conteúdo desta observação permite fazer uma recolha das características corporais e faciais que permitem revelar algumas emoções básicas.

keywords

Nonverbal communication, Animated short films, Body language

abstract

This dissertation aims to analyze the relation between the body and the film. The nonverbal communication is a daily tool for sharing information among people. This research wants to understand the importance that nonverbal communication have in animated short films; features that allow viewers to understand the emotions being experienced by the characters; what influence has the body in the communication of emotions and in the development of the action. Body language is a source of information that allows certain levels of emotion decoding senses.

The exploratory study described in this paper use direct observation as research methodology. This observation allows us to analyze how the body is worked, in terms of changes of face and body movements, letting the viewer to understand the emotion that the character is feeling. A subsequent content analyzes of this observation allows to get a collection of body and facial features that permit revealing some basic emotions.

Índice

1.Introdução | 1

- 1.1.Problema em estudo | 1
- 1.2.Questão de investigação | 2
- 1.3.Finalidades e objectivos | 2
- 1.4.Metodologia de investigação | 3
- 1.5.Estrutura da dissertação | 5

2.Enquadramento teórico | 7

- 2.1.A animação | 7
 - 2.1.1.Conceito de animação | 7
 - 2.1.1.1.Dos jogos ópticos á animação | 8
 - 2.1.1.2.Os primeiros filmes de animação | 11
 - 2.1.2.A animação na Europa no séc. XX | 12
 - 2.1.3.A animação na Europa no séc XXI | 13
- 2.2.Técnicas de animação | 14
- 2.3.Princípios da animação | 16
 - 2.3.1.Os doze princípios básicos de animação | 17
- 2.4.O corpo, processo de comunicação | 20
- 2.5.O corpo, identidade cultural | 23
 - 2.5.1.Suportes da comunicação corporal | 25
- 2.6.A linguagem corporal | 26
 - 2.6.1.A linguagem corporal no cinema de animação | 29
- 2.7.Métodos de análise da linguagem corporal | 31

3.Metodologia de investigação | 33

- 3.1.Metodologia utilizada – estratégia de recolha de dados | 33
- 3.2.Caracterização dos objectos de estudo | 34

3.3.	Instrumento de recolha de dados	36
3.4.	Técnica de análise de dados	37
3.5.	Aplicação do instrumento	38
3.5.1.	Curta-metragem 1	38
3.5.2.	Curta-metragem 2	48
3.5.3.	Curta-metragem 3	58
3.5.4.	Curta-metragem 4	68
 4.Apresentação e discussão dos resultados 		83
 5.Conclusões 		91
5.1.	Considerações finais/principais conclusões	91
5.2.	Reflexão crítica	93
5.3.	Limitações do estudo	93
5.4.	Perspectivas para trabalhos futuros	94
 6.Referências bibliográficas 		97

Pág.	Lista de figuras
29	Figura 1.0 – Imagem do livro “ <i>La Magia del Dibujo Animado (Actores del lápiz)</i> ”.
38	Figura 2.0 – Frame da curta-metragem “O acidente” – nojo/repulsa
39	Figura 2.1 – Frame da curta-metragem “O acidente” – nojo/repulsa
39	Figura 2.2 – Frame da curta-metragem “O acidente” – aborrecimento
40	Figura 2.3 – Frame da curta-metragem “O acidente” – arrogância
41	Figura 2.4 – Frame da curta-metragem “O acidente” – receio
41	Figura 2.5 – Frame da curta-metragem “O acidente” – protecção
42	Figura 2.6 – Frame da curta-metragem “O acidente” – desafio
42	Figura 2.7 – Frame da curta-metragem “O acidente” – dilema
43	Figura 2.8 – Frame da curta-metragem “O acidente” – ansiedade
43	Figura 2.9 – Frame da curta-metragem “O acidente” – satisfação
44	Figura 2.10 – Frame da curta-metragem “O acidente” – resignação
44	Figura 2.11 – Frame da curta-metragem “O acidente” – resignação
44	Figura 2.12 – Frame da curta-metragem “O acidente” – pavor
45	Figura 2.13 – Frame da curta-metragem “O acidente” – dor
46	Figura 2.14 – Frame da curta-metragem “O acidente” – medo
46	Figura 2.15 – Frame da curta-metragem “O acidente” – pânico
47	Figura 2.16 – Frame da curta-metragem “O acidente” – atônito
47	Figura 2.17 – Frame da curta-metragem “O acidente” – culpa/arrependimento
48	Figura 2.18 – Frame da curta-metragem “O acidente” – desespero
49	Figura 3.0 – Frame da curta-metragem “The Guest” – alegria e entusiasmo
49	Figura 3.1 – Frame da curta-metragem “The Guest” – concentração
49	Figura 3.2 – Frame da curta-metragem “The Guest” – desconfiança
50	Figura 3.3 – Frame da curta-metragem “The Guest” – afecto
51	Figura 3.4 – Frame da curta-metragem “The Guest” – susto
52	Figura 3.5 – Frame da curta-metragem “The Guest” – susto
52	Figura 3.6 – Frame da curta-metragem “The Guest” – medo
52	Figura 3.7 – Frame da curta-metragem “The Guest” – confiança

Pág.	Lista de figuras (cont.)
53	Figura 3.8 – Frame da curta-metragem “The Guest” – apontar com a mão
54	Figura 3.9 – Frame da curta-metragem “The Guest” – confiança e interesse
55	Figura 3.10 – Frame da curta-metragem “The Guest” – contentamento
55	Figura 3.11 – Frame da curta-metragem “The Guest” – desconfiança
55	Figura 3.12 – Frame da curta-metragem “The Guest” – desconfiança
56	Figura 3.13 – Frame da curta-metragem “The Guest” – espanto
56	Figura 3.14 – Frame da curta-metragem “The Guest” – espanto
57	Figura 3.15 – Frame da curta-metragem “The Guest” – tomada de decisão
58	Figura 3.16 – Frame da curta-metragem “The Guest” – raiva
58	Figura 3.17 – Frame da curta-metragem “The Guest” – susto
59	Figura 4.0 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – calma
59	Figura 4.1 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – agilidade
59	Figura 4.2 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – cansaço
60	Figura 4.3 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – intimidação
61	Figura 4.4 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – susto/aflição
61	Figura 4.5 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – alívio
62	Figura 4.6 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – escutar
63	Figura 4.7 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – susto
63	Figura 4.8 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – susto
63	Figura 4.9 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – calma/alívio
63	Figura 4.10 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – susto/espanto
64	Figura 4.11 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – susto/sobressalto
65	Figura 4.12 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – súplica
66	Figura 4.13 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – pavor
66	Figura 4.14 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – medo
67	Figura 4.15 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – asfixia
68	Figura 4.16 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – apatia
68	Figura 4.17 – Frame da curta-metragem “Heimatland” – satisfação

Pág.	Lista de figuras (cont.)
69	Figura 5.0 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – várias
69	Figura 5.1 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza
70	Figura 5.2 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – satisfação
71	Figura 5.3 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – desdenho
71	Figura 5.4 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – desdenho/arrogância
71	Figura 5.5 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – atónita
72	Figura 5.6 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – dor
73	Figura 5.7 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza
73	Figura 5.8 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – dilema
74	Figura 5.9 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – desconfiança
74	Figura 5.10 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria
75	Figura 5.11 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria
75	Figura 5.12 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza
76	Figura 5.13 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – raiva
76	Figura 5.14 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – nervosismo
76	Figura 5.15 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – aborrecimento
77	Figura 5.16 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – susto/protecção
78	Figura 5.17 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza profunda
78	Figura 5.18 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – choro
79	Figura 5.19 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – raiva
79	Figura 5.20 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – culpa
79	Figura 5.21 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – susto/culpa
80	Figura 5.22 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – espanto
81	Figura 5.23 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – espanto
81	Figura 5.24 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – espanto
81	Figura 5.25 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria e receptividade
82	Figura 5.26 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria/afecto

1.Introdução

O estudo realizado enquadra-se na área da comunicação multimédia, tendo como base de investigação, o corpo e o filme.

O corpo é o que podemos designar por elemento comunicacional por excelência. O nosso corpo comunica diariamente, e não só de uma forma verbal. Deixando de parte a comunicação verbal, tão importante nos dias que correm, o corpo comunica de uma forma muito mais discreta e muito mais verdadeira sem recorrer a letras, palavras ou frases. A comunicação não-verbal, ou comunicação corporal continua a ser uma ferramenta de comunicação muito poderosa. O nosso corpo transmite aos outros as nossas emoções, os nossos desejos, o nosso pensamento, e é muito raro conseguir controlar esta forma de comunicação. Especialistas na interpretação da linguagem corporal conseguem facilmente “adivinhar” certos aspectos pessoais de um indivíduo, apenas olhando para ele, sem fazer qualquer pergunta.

Existem diversas formas de arte que utilizam o corpo como principal fonte de comunicação. Por exemplo, a dança é uma arte que se baseia na comunicação não-verbal, o teatro é também uma arte que utiliza a comunicação corporal como forma de expressão, associada na maior parte das vezes a uma comunicação verbal. Nas obras cinematográficas também é inevitável haver comunicação corporal. Para além das falas que têm que ser decoradas é comum nos guiões de filmes virem indicações de comunicação não-verbal (suspiros, choros, encolher de ombros etc.). O mesmo acontece nas obras literárias: muitas vezes o autor faz referência a comunicações não-verbais.

No cinema de animação este conceito de comunicação corporal tem de prevalecer, pois se assim não fosse as personagens criadas não seriam realistas, seriam apenas meros objectos inanimados perdidos na cena. Sendo o cinema de animação uma área em desenvolvimento, torna-se pertinente tentar estabelecer alguns padrões generalizados da comunicação corporal nas personagens animadas.

1.1. Problema em estudo

A linguagem corporal é uma constante na nossa vida, e como tal, tudo o que tenta representar de forma dinâmica a vida vê-se deparado com questões relativas à linguagem corporal. No cinema de animação existe uma especial atenção neste factor, e Kelly et al. (2009)

afirma mesmo que a coisa mais importante na animação precisa de ser a comunicação da pose da personagem, isto é, só a pose da personagem já deve revelar emoções, disposições interiores e possíveis acções. Claro que estas poses devem ser escolhidas e pensadas de acordo com o que se pretende transmitir à audiência. Mais uma vez Kelly et al. (2009) declara que a pose deve, de certa forma, acentuar as emoções ou intenções da personagem, aumentando assim a sua *performance*. No cinema de animação é comum haver animações que apenas recorrem à linguagem não-verbal como forma de expressão, e aí os animadores têm de ter uma especial atenção à forma como vão utilizar esta forma de comunicação. É importante compreender melhor os significados destas representações humanas, os fundamentos que levam os animadores a optar por certos gestos e posições corporais.

1.2. Questão de investigação

A questão de investigação foi elaborada de forma a tentar exprimir o mais concretamente possível o que procuro saber e compreender melhor, tendo em conta os três parâmetros definidos por Quivy e Campenhoudt (1992), clareza, exequibilidade e pertinência. A questão foca-se na forma como o corpo, e as suas expressões de comunicação, têm sido abordadas nas curtas-metragens de animação europeias no séc. XXI, para elaborar um guião sintetizado com as principais características corporais que revelam emoções. Esta questão de investigação é o fio condutor de toda a investigação.

Questão de Investigação:

De que forma tem sido representado o corpo enquanto elemento comunicacional, de expressão gráfica, de emoção e acção, no cinema de animação Europeu entre 2007 e 2010?

1.3. Finalidades e objectivos

Uma vez definida a questão de investigação torna-se necessário delinear os objectivos gerais a desenvolver ao longo de todo o projecto de investigação. Os objectivos estabelecidos procuram orientar todo o estudo realizado.

Os principais objectivos a alcançar com a investigação são:

- Entender a linguagem corporal como fundamental elemento de comunicação;
- Observar o corpo como elemento fundamental de comunicação de emoções;
- Que fisionomias são utilizadas pelos realizadores, nas suas personagens animados, que lhes permitam transmitir ao público determinadas emoções;
- De que forma o processo do realizador é influenciado pelo corpo da personagem, tanto no contexto como no desenvolvimento da acção.
- Se o tipo de animação tem influência nos movimentos corporais das personagens;

1.4. Metodologia de investigação

No processo de desenvolvimento de um estudo de investigação empírica é essencial delinear as tipologias de investigação que vão ser utilizadas, estas tipologias ajudam o pesquisador a orientar todo o seu trabalho. Como refere Almeida e Pinto (1990), a metodologia é entendida como a organização crítica das práticas de investigação. As etapas do procedimento científico são realizadas ao longo de uma sequência de operações.

A primeira etapa consistiu na escolha da questão de investigação, e consequentemente da definição dos objectivos a serem alcançados com o estudo, segundo Deshaies (1992), o enunciado da questão de investigação e dos objectivos enquanto tal, tem uma enorme relevância no processo de exploração.

Segundo Quivy e Campenhoudt (1992) a próxima etapa passa por alcançar uma certa “qualidade de informação acerca do objecto estudado, e encontrar as melhores formas de o abordar”.

A metodologia de investigação escolhida foi o estudo exploratório, este estudo exploratório permitiu fazer uma investigação de forma a aprofundar os conhecimentos que já existem na área, assim como contextualizar a questão de investigação e procurar várias teorias sobre o tema. Esta procura permite consolidar conhecimentos e elaborar um corpo teórico que sustenta todo o processo de investigação. *“Um estudo exploratório permite proceder ao reconhecimento de uma dada realidade pouco ou deficientemente estudada e levantar hipóteses de entendimento dessa realidade”*. (CARMO e FERREIRA, 1998, pág. 47).

Seguidamente deve ser definida a técnica de investigação que vai ser utilizada, pois a técnica escolhida deve possibilitar fazer uma recolha de dados que permita avaliar

correctamente a questão que se pretende investigar. São também definidos os campos de análise do estudo.

O próximo passo é fazer uma análise crítica aos dados recolhidos, esta análise de informações permite responder à questão de investigação delineada no início da investigação. As conclusões são a recta final de toda a investigação, permitem fazer um apanhado geral sobre toda a problemática da investigação, o método de investigação escolhido, sobre os principais resultados obtidos e conclusões gerais do investigador.

Este estudo aplica-se no campo da pesquisa qualitativa, pois existe a obtenção de dados mediante um contacto directo do pesquisador com o objecto de estudo. Uma análise qualitativa permite que o pesquisador procure entender os fenómenos estudados fazendo a sua interpretação destes. A investigação qualitativa apresenta algumas vantagens significantes para um estudo exploratório, como é o caso deste. Segundo Reichardt e Cook (1995), as investigações qualitativas pautam-se pelo interesse em compreender o comportamento humano a partir do ponto de vista do próprio investigador, é uma observação feita de forma naturalista e sem controlo, as investigações qualitativas são normalmente subjectivas e apresentam os dados vistos de uma perspectiva interna, este tipo de pesquisa é mais orientada para o processo de pesquisa e não tanto para os resultados que se podem obter, como acontece na pesquisa quantitativa. Ainda segundo os autores a pesquisa qualitativa não é generalizável, pois estuda acontecimentos isolados, assume ainda uma realidade dinâmica. *“O paradigma qualitativo postula uma concepção global fenomenológica, indutiva, estruturalista, subjectiva e orientada para o processo”*. (CARMO e FERREIRA, 1998, pág.177)

A investigação qualitativa deve ser um trabalho descritivo, essa descrição deve ser feita de uma forma rigorosa e resultar directamente dos dados recolhidos pelo observador. Segundo Carmo e Ferreira (1998), o investigador é o próprio instrumento de recolha de dados, sendo a validade (correspondência entre os dados recolhidos e a realidade) e fiabilidade (os resultados obtidos são idênticos caso fosse realizado um estudo idêntico) dos dados depende da sensibilidade do próprio investigador, do seu conhecimento na área, e da sua experiência. *“A preocupação central não é a de saber se os resultados são susceptíveis de generalizar, mas sim a de que outros contextos e sujeitos a eles podem ser generalizados”* (BOGDAN e BIKLEN, 1994, apud CARMO e FERREIRA, 1998, pág.181)

O principal problema de uma investigação qualitativa é a “objectividade do investigador”. Novamente de acordo com Carmo e Ferreira (1998), uma rigorosa análise dos dados é fundamental em qualquer investigação, e no caso de se tratar de um estudo qualitativo esta análise torna-se ainda mais rigorosa, pois deverá proceder-se à análise de

dados à medida que se vão recolhendo. O produto final resulta numa descrição “rica” e “rigorosa” do caso que constitui o nosso objecto de estudo.

Classificando a presente investigação quanto ao método, estamos perante um estudo de caso. O estudo de caso é a estratégia utilizada quando se pretende responder a questões de “como” e “porquê”. Segundo Carmo e Ferreira (1998), neste tipo de investigação o pesquisador “não controla os acontecimentos”, e o estudo foca-se na “investigação de um fenómeno actual e no seu próprio contexto”. Este estudo de caso é descritivo, pois o objectivo final é apresentar uma descrição “rica” dos fenómenos que estão a ser alvo de pesquisa.

De acordo com Tuckman (2002), existem normalmente três tipos de fontes para a obtenção de dados num estudo de caso, as entrevistas, documentos vários e através da observação directa. No estudo de caso presente nesta investigação a observação directa é a fonte principal de recolha de dados para o estudo.

1.5. Estrutura da dissertação

A presente dissertação encontra-se dividida em cinco capítulos.

No primeiro capítulo, *Introdução*, dá-se a conhecer os conceitos fundamentais do problema em estudo que a dissertação pretende analisar, define-se a questão de investigação assim como os objectivos gerais a alcançar. É definida a metodologia de investigação utilizada, e é também apresentada a organização do documento.

No segundo capítulo, *Enquadramento Teórico*, são apresentados trabalhos de referência sobre o tema em estudo, ou sobre problemáticas relacionadas. O texto apresenta uma breve história do nascimento do cinema de animação, assim como a sua evolução ao longo dos anos. É também feita uma abordagem diversificada sobre o tema da comunicação não-verbal humana, com elementos de análise e interpretação.

O terceiro capítulo, *Metodologia de Investigação*, procura apresentar e descrever o método de análise utilizado durante a investigação, fazer uma descrição das curtas-metragens participantes do estudo, e a razão por terem sido seleccionadas. É ainda apresentada a construção do instrumento de recolha de dados.

No quarto capítulo, *Apresentação e Discussão de Resultados*, faz-se uma apresentação dos dados recolhidos, faz-se também uma análise e respectiva discussão dos dados obtidos durante o processo de investigação.

No quinto e último capítulo, *Conclusões*, são apresentadas as principais conclusões retiradas do estudo efectuado, verifica-se o cumprimento dos objectivos anteriormente

propostos e faz-se uma reflexão crítica sobre o tema de estudo. São ainda apresentadas as limitações encontradas no decorrer da investigação, assim como perspectivas para o desenvolvimento de trabalhos futuros nesta área.

2. Enquadramento teórico

2.1.A animação

2.1.1.Conceito de animação

A palavra animação, deriva do verbo latino *animare*, que significa “dar vida a “ alma/ser do movimento, como nos diz Costa Valente, “*animação é assim o acto de dar vida a algo estático, é também algo que tem tudo a ver com movimento*” (COSTA VALENTE, 2001, pág.12). Segundo Solomon (1994), foi apenas a partir do século XX que se começou a utilizar a palavra animação para descrever imagens em movimento

A animação é um bom exemplo de como arte e tecnologia se fundem de forma realmente interactiva. A animação sempre se adaptou, e continua a adaptar às novas tecnologias que são desenvolvidas, de forma a não resistir às inovações tecnológicas. Isto pode ser comprovado conhecendo-se um pouco da história da animação.

Segundo Andrade e Toledo (2007), se pensarmos bem, e recuarmos uns bons anos atrás, podemos ver claramente que houve no período do Paleolítico tentativas de registar e contar histórias a partir de desenhos que eram pintados nas cavernas. O mais importante de perceber sobre estas pinturas é que estas eram feitas com a grande finalidade de contar uma história a partir de um meio visual, neste caso através da concepção de imagens.

“Over 35,000 years ago, we are painting animals on cave walls, sometimes drawing four pairs of legs to show motion”
(WILLIAMS, 2001, pág. 11)

“In 1600 B.C the Egyptian Pharaoh Rameses II bluit a temple to the goddess Isis which had 110 columns. Ingeniously, each column had a painted figure of the goddess in a progressively changed position. To horseman or charioteers ridind past – Isis appeared to move” ”
(WILLIAMS, 2001, pág. 12)

“The Ancient Greeks sometimes decorated pots with figures in successive stages of action. Spinning the pot would create a sense of motion” (WILLIAMS, 2001, pág. 12)

Ainda segundo os autores, estes meios narrativos podem ser observados ao longo de toda a história mundial, no entanto uma das maiores influências para o cinema de animação foi sem dúvida o teatro. Ao utilizarem suportes peculiares, como é o caso de fantoches e marionetas, surgiram técnicas e linguagens que deram origem a novos géneros, como é o caso do *Stop Motion*.

2.1.1.1. Dos jogos ópticos à animação

Solomon (1994) afirma que um dos primeiros inventos da história do cinema consistia num instrumento para auxiliar a ilustração de tópicos, que foi criado originalmente para fins puramente educativos, mas acabou por servir de base ao cinema. O invento consistia numa caixa fechada com uma forte fonte de luz interna (na época eram utilizadas velas) e um espelho curvo. Criada por Athanasius Kircher, a invenção, denominada “Lanterna Mágica” projectava imagens desenhadas numa lâmina de vidro. Para ver as projecções da lanterna mágica era necessário estar numa sala escura e com uma superfície plana.

Em 1824 Peter Mark Roget, descobriu (ou redescobriu, uma vez que já existiam noções sobre isso nos tempos clássicos) um princípio vital “*a persistência da visão*”. Este princípio assenta no facto de os olhos humanos reterem temporariamente uma imagem ou qualquer outra coisa que tenha sido acabada de ver.

“...mantendo uma determinada cadência de substituição de imagens em frente dos nossos olhos, estas ganham movimento embora individualmente sejam imagens fixas” (COSTA VALENTE ,2001, pág. 13)

Os filmes e a animação não seriam possíveis de realizar se este princípio vital da persistência retiniana não existisse, pois dessa forma não se conseguia criar a ilusão de uma série de imagens inquebrável.

“Many people don’t realize that movies don’t actually move, and that they are still images that appear to move when they are projected in a series” (WILLIAMS, 2001, pág. 13)

O princípio de Roget abriu caminho a uma série de novas invenções. Um dos primeiros nomes a ser falado é o de Joseph Plateau, este deu-nos a conhecer mais uma vez a noção de persistência de imagens na nossa retina (persistência retiniana). Plateau criou o Phénakisticope em 1833, no período de tempo que se seguiu as invenções no campo dos jogos ópticos foram também crescendo, tendo estas invenções os *“nomes mais incríveis como o Zograscopes, Polyscope, Kaleidoscope, poliorama panóptico, fantascopes, caleidotrope, thaumatrope, anorthoscope, phasmatrope, choreutoscope, tachyscope, phonoscope etc”* (COSTA VALENTE, 2001, pág. 14)

O *“flip-book”* (livro mágico) é também uma invenção desta época, consiste num sequência de desenhos sobrepostos no formato de bloco de papel, as folhas ao serem folheadas dão a ilusão de movimento. Existiam na época aparelhos que possuíam uma manivela para girar os desenhos sobreposto. Ainda nos dias de hoje este tipo de animação faz sucesso entre as crianças, pois de uma forma manual e divertida conseguem criar a sua própria animação, segundo Williams (2001), continua a ser o dispositivo mais simples e mais popular mundialmente.

É a partir do trabalho realizado por Horner, que inventou o Zootrope (um phénakisticope cilíndrico) que Émile Reynaud se baseia criando assim a sua própria máquina de sucessão de imagens, o Praxinoscope. A patente de invenção de Reynaud de 30 de Agosto de 1877 descreve o sistema da seguinte maneira: *“Uma série de desenhos decompondo as fases sucessivas de um movimento são colocados sobre o perímetro de um polígono regular e rodam juntos à volta do centro desse polígono; graças a espelhos planos colocados num polígono concêntrico, cujo apótema é a metade e está envolvido no mesmo movimento, os desenhos são vistos sucessivamente no centro”* (DIDIER apud COSTA VALENTE, 2001, pág. 14). O Praxinoscope depressa se tornou um brinquedo popular entre as crianças. Dez anos mais tarde Reynaud patenteou uma nova invenção o Teatro óptico (1889), que é considerado um melhoramento da sua primeira invenção. Reynaud encontrou assim um *“suporte de fixação de desenhos e conseqüentemente o de um primeiro filme de desenhos animados”* (COSTA VALENTE, 2001, pág. 14). A esta nova invenção Reynaud aplica ainda a projecção de luz nos seus desenhos, utilizando a Lanterna Mágica, as célebres *“pantomimas luminosas”*. Esta invenção pode ser considerada uma precursora da invenção dos projectos modernos.

Foi em 1892 que se inicia uma exploração do teatro óptico de Reynaud no Museu Grévin de Paris, sendo projectados 3 pequenos filmes intitulados *“Un Bon Bock”*, *“Clown et ses Chiens”* e *“Pauvre Pierrot”*. As projecções duraram até ao ano de 1900 e foram assistidas por mais de 500.000 espectadores.

De acordo com Williams (2001), apesar de a fotografia ter sido descoberta no início dos anos 1830, a maioria dos novos dispositivos para criar a ilusão de movimento foi feito usando desenhos e não fotografias.

No século XIX começam a acontecer constantes evoluções que levariam à reprodução de movimento através da exibição cinematográfica. Com o surgimento da fotografia instantânea (1871) abriu-se um novo mundo para o cinema, um novo conceito de linguagem artística até aí inexplorado.

- *“A invenção da fotografia modifica profundamente a relação com a arte e com o mundo circundante, instaurando uma nova visualidade. Há uma valorização do instantâneo, do fugidio, da pose e do movimento-tendência que irá revolucionar os movimentos artísticos e as vanguardas”* (COSTA apud ANDRADE e TOLEDO, pág.6)

Uma das primeiras experiências com a fotografia instantânea foi feita em 1880 por Eadweard Muybridge, este realizou uma sessão fotográfica da corrida de um cavalo, colocando para isso diversas câmaras na trajetória deste. Da experiência percebeu-se que se as fotos fossem passadas rapidamente e numa sequência, produziam no espectador uma ilusão óptica de movimento, quando o olho humano vê uma série de imagens semelhantes e com mudanças contínuas que sucedem a uma certa velocidade, o cérebro interpreta-as como um movimento real, dando a impressão de um movimento contínuo (persistência retiniana), o mesmo efeito que já tinha sido previamente explorado nos jogos ópticos.

Em 1895 chegam os irmãos Lumière e o seu cinematógrafo, utilizando a *“tecnologia fotográfica para decompor o movimento em imagem-a-imagem, permitindo o aparecimento do cinema sete anos mais tarde que o desenho animado”*(COSTA VALENTE, 2001, pág. 15). O cinematógrafo era um aparelho mais prático que o teatro óptico de Reynaud, tinha uma estrutura mais pequena, simples e eficaz para a sucessão de imagens ou fotografias, o que fez dele um sucesso desde o primeiro momento. Em 1895 os irmãos Lumière apresentam ao mundo o seu primeiro trabalho, *“Workers Leaving the Lumière Factory in Lyons - Montplaisir”* criando assim o primeiro filme em imagem real. *“O cinema nasceu, e o palco estava montado para a animação”*(GRANT, 2006, pág. 8)

O cinema e a sua linguagem são caracterizados nesta época principalmente pela sua universalidade, pois com as imagens conseguimos contornar um dos maiores obstáculos da comunicação entre as pessoas, a diversidade de línguas.

2.1.1.2. Os primeiros filmes de animação

De acordo com Grant (2006), ainda não existe um consenso sobre quem criou o primeiro filme animado, pois depende do que os autores consideram “filme animado”, mas normalmente essa honra é dada ao filme “Humorous Phases of Funny Faces” (1906) trabalho apresentado pelo anglo-americano James Stuart Blackton que consistia numa animação, Blackton utilizou um quadro de fundo preto, e desenhou nele duas personagens em giz branco. Segundo Beckerman(2003), este filme animado não apresentava uma história, mas sim uma série de breves acções, como o piscar de olhos, nuvens de fumo do cigarro e a animação de um palhaço. Blackton usou cerca de 3000 desenhos em papel para realizar esta primeira animação.

Dois anos mais tarde em 1908, surge mais um filme animado, desta vez pela mão de Émile Cohl, intitulado de “Fantasmagorie” este novo filme animado concorre também ao lugar de primeiro filme de animação. Utilizando o mesmo processo que o filme anteriormente realizado por Blackton, este filme animado utilizou a técnica do stop motion para dar vida às personagens. Cohl continuou a fazer trabalhos nesta área, e surgiram novos trabalhos de animação, como é o caso do filme animado “Clair de Lune Espagnol” (1909).

Grant (2006) afirma que apesar dos trabalhos feitos anteriormente é Winsor McCay que é considerado o “Pai da Animação”. Em 1911 McCay realiza o seu primeiro filme, intitulado “Little Nemo”, baseado no personagem de uma história de banda desenhada também produzida por si. No entanto o seu mais famoso filme animado é “Gertie the Trained Dinosaur” (1914). Este filme animado distinguia-se dos outros anteriormente feitos pela personalidade que Gertie apresentava.

- *“However, Gertie was something more: the drawn dinosaur had a perceived personality, so the movie had more than mere curio value and was shown as a standalone entity in cinemas” (GRANT, 2006, pág. 11)*

De acordo com Williams (2001), estes filmes foram a “rampa de lançamento” para tantos outros que foram surgindo ao longo dos anos seguintes. Nos anos 20 surgiu o personagem de animação, Félix, The Cat, tornando-se tão popular como Charles Chaplin, este facto levou à

ascensão do estúdio de animação Walt Disney, e em 1928 Mickey Mouse faz a sua primeira aparição em “Steamboat Willie”, este foi também o primeiro desenho animado com som sincronizado. A Walt Disney é novamente inovadora em 1932, quando lança “Flowers and Trees” o primeiro desenho animado totalmente colorido (até então os desenhos eram a preto e branco). Um ano depois foi lançado “Three Little Pigs”, que teve um grande impacto no público devido as personalidades bastantes trabalhadas, e completamente distintas das três personagens. Quatro anos depois é lançada a primeira longa-metragem de animação, também feita nos estúdios da Walt Disney, intitulada “The Snow White and the Seven Dwarfs”. A animação é elevada a uma forma de arte e devido ao grande sucesso alcançado por esta primeira longa-metragem de animação surgem outras obras animadas ainda conhecidas nos dias de hoje, “Pinocchio”, “Dumbo”, “Bambi” e “Fantasia”. Esta época passou a ser denominada de “Idade do Ouro” para a animação.

- “O facto de fazer cinema a partir de desenhos e pinturas fazia o filme de animação ser apreciado de maneira diferente do cinema de acção ao vivo, exigindo assim a criação de regras artísticas próprias”
(JÚNIOR, 2005, pág. 19)

Assim como ao longo dos anos foram surgindo “estrelas” no cinema que utiliza actores reais, também no cinema de animação foram surgindo e sendo criadas personagens inesquecíveis. Félix, The Cat é um exemplo disso mesmo, com as suas características particulares, e as suas mais variadas aventuras, este gato tornou-se num ícone do cinema animado, e como ele existem tantas outras personagens conhecidas de todos: Mickey Mouse, Popeye ou Betty Boop.

2.1.2.A animação na europa no séc. XX

Segundo Beckerman (2003), muitas destas primeiras experiências na arte da animação aconteceram nos Estados Unidos da América, no entanto a Europa foi sempre acompanhando este novo tipo de entretenimento e realizando também trabalhos na área. Enquanto eram criadas as empresas nos Estados Unidos, também na Europa os animadores iam abrindo as suas empresas. No entanto a Europa estava atravessando a 1ª Guerra Mundial, e este conflito

coincidiu com os anos em que o cinema de animação mais se desenvolvia (1914-1918). Os Estados Unidos não foram “apanhados” no conflito (pelo menos inicialmente) e continuaram a sua produção e reprodução de filmes, continuando assim o seu desenvolvimento.

Um dos nomes do cinema de Animação Europeu do início do século XX é o alemão Julius Pinshewer, que se interessou pelo cinema animado desde cedo. Pinshewer abriu o caminho para outros europeus que queriam ganhar espaço num campo já dominado pelo cinema de animação Americano.

Outros animadores em França, Alemanha e Suécia produziam as suas próprias experiências. A técnica mais utilizada na Europa na altura era o desenho em tinta sobre um papel, e a utilização de recortes.

De acordo com Novais (2006), também em Portugal se foram realizando alguns filmes de animação nos anos 20. O país passava desde o início do século por um período conturbado politicamente, e a primeira animação portuguesa vem de encontro a isso mesmo, intitulada de “O Pesadelo de António Maria” (1923). Este filme animado, produzido pelo português Joaquim Guerreiro, é um trabalho com cerca de dois minutos e meio, no qual o realizador faz uma caricatura do personagem de António Maria da Silva, um ministro da 1ª República Portuguesa. Depois deste trabalho surgiram mais algumas obras de filmes animados em Portugal, são exemplo disso “Tip Top” (1925), “Uma História de Camelos” (1930), “A Lenda de Miragaia” (1930/31), “A Balada da Fonte” (1933) e “Semi-Fusas” (1934). Já nos anos 40, e já na época do cinema sonoro, surgem mais duas obras de filme animado português, “O Boneco Rebelde” (1941/42) e ainda “Automania” (1943) do realizador Servais Tiago.

“Após estes pequenos filmes de autor, que encontramos na história do cinema, desde 1923 até 1941, a animação segue por outros caminhos, e é na publicidade que encontra refúgio. Aparecem os vários estúdios de publicidade, como os estúdios Kapa, e posteriormente os estúdios Cineca, que se dedicam a trabalhar o anúncio publicitário animado, destinado ao público do cinema” (NOVAIS, 2006)

2.1.3.A animação na europa no séc. XXI

Como podemos observar pela história do cinema de animação, a Europa foi um dos berços das animações do mundo (com o trabalho de Émile Reynaud), contudo hoje não tem tanto destaque no mundo como as animações norte-americanas ou as animações japonesas.

Actualmente o cinema de Animação na Europa encontra-se mais desenvolvido. Existem vários festivais de cinema de animação espalhados pela Europa que premiam os melhores trabalhos que se fazem na área. Todos estes festivais pretendem mostrar os novos trabalhos realizados na área na animação. Os diferentes trabalhos trazem consigo também as diferentes técnicas que podem ser utilizadas para realizar um filme animado. Alguns dos festivais de cinema de animação mais prestigiados da Europa são os seguintes:

- Festival international du film d'animation d'Annecy – Annecy(França)
<http://www.annecy.org/>
- AnimaFest – Zagreb (Croácia)
<http://www.animafest.hr/>
- Cinanima – Espinho (Portugal)
<http://cinanima.pt/2011/>

2.2.Técnicas de animação

A concepção de um filme animado é quase sempre um trabalho moroso e que requer alguma paciência por parte do animador. Existem várias técnicas de animação que podem ser utilizadas no cinema de animação. Algumas técnicas exigem a presença das novas tecnologias para a sua realização, mas outras continuam a ser tão básicas como eram antigamente, sendo por isso também acessível a qualquer pessoa fazer um pequeno filme de animação.

- “Construtora de um mundo próprio, a animação socorre-se de uma e outra arte, mergulha nas tecnologias artísticas e percorre o espaço do audiovisual de um modo relacionável mas único.” (COSTA VALENTE, 2001, pág. 19)

O desenho animado é a técnica mais comum, esta técnica consiste na realização de desenhos numa folha individual de papel, a cada novo desenho vai-se alterando os movimentos das personagens, de forma a este ganharem vida, mexendo-se a cada folha de papel desenhada, este processo de animação é longo e requer um bom planeamento de todas as acções das personagens, no entanto é também uma técnica que permite obter resultados

incríveis. Este tipo de animação é normalmente feito em 2D, no entanto é também possível utilizar esta técnica com elementos em 3D. Um dos exemplos da utilização desta técnica de forma rápida e eficaz são os conhecidos flip-books.

O stop motion é outra técnica bastante popular mundialmente, este tipo de animação realiza-se tirando fotos directamente com uma máquina fotográfica. Depois de se montar um cenário, com as suas personagens, basta ir fotografando cada pequeno movimento que se altera na cena, ou seja, cada nova posição, ou novo objecto é fotografado em forma de sequência, tornando-se assim parte de um movimento completo. Neste tipo de técnica um segundo de filme é composto por 24 imagens, mas uma vez que o olho humano não consegue distinguir tanta *frame* por segundo, neste tipo de animação basta fazer apenas doze imagens por segundo, repetindo a mesma duas vezes seguidas.

Outra técnica de animação é o cut-out animation, isto é, a técnica de animação de recortes. Segundo o autor Costa Valente (2001), esta é provavelmente a técnica mais simples de animação, e é também a que permite resultados mais imediatos. Tal como no stop motion este tipo de animação utiliza a máquina fotográfica para registar cada pequeno movimento que se faça com as personagens, contudo como o próprio nome indica, este tipo de animação “altera imagem a imagem os diferentes planos recortados e colocados sobre uma superfície”. Segundo Silva (2011), esta técnica é caracterizada pelos seus movimentos rápidos, com grandes pausas. Toda a animação é também feita numa mesa, ou estrutura plana, para que o material seja fotografado frame-a-frame minuciosamente.

A rotoscopia é também uma técnica muito interessante, e que propicia bons efeitos visuais. Esta técnica consiste primariamente na construção de toda a narrativa fílmica utilizando um modelo vivo, depois de conseguido o filme aproveita-se cada frame deste para desenhar todo o movimento que se vai realizar, ou seja, desenha-se por cima do modelo real a animação que se quer. Este tipo de técnica, foi utilizada pela Walt Disney numa das suas longas-metragens de animação, A Branca de Neve e os Sete Anões.

Segundo o autor Costa Valente (2001), uma das técnicas mais utilizadas actualmente pelo cinema de animação é a computação gráfica, tanto em 2D como em 3D, pois esta técnica de animação possibilita a geração de ilusão de movimento das personagens de forma mais rápida e dinâmica. A utilização desta técnica permite criar filmes animados mais reais e com movimentos de corpo mais trabalhados e aperfeiçoados, assim como trabalhar níveis de cor, textura dimensão, sobreposição etc. Com conhecimentos técnicos especializados na área, e com equipamentos sofisticados e permanentemente actualizados, a computação gráfica e a animação 3D são o futuro da animação digital.

Robi Engler apresenta na sua obra, intitulada *Les Ateliers de Cinéma d'animation : Film et vidéo*, uma tabela sinóptica com as diferentes técnicas de animação. Podemos agrupar as técnicas de animação em diferentes grupos, animação bidimensional (desenhos animados, animação em acetato, rotoscopia, animação de recortes, quadro preto ou branco etc.) animação tridimensional (objectos animados, animação com bonecos, animação com plasticina, pixialiação, animação em computador 3D etc.) animação sem câmara (flip-books, lanterna mágica etc.)

2.3.Princípios da animação

No cinema de animação torna-se fundamental saber como entregar a mensagem correcta ao receptor. Um estudo prévio sobre o que se vai animar é fundamental para ter sucesso na animação que se vai fazer.

Segundo Costa Valente (2001), para além de o animador ter sempre presente toda a linguagem audiovisual já existente (escala de planos, sequência/cena, regra dos 30º etc.) *“a animação ganha sentido próprio na sua relação espaço/tempo”*. Ainda segundo o autor, o espaço ocupado e percorrido assim como o tempo disponível ou o tempo de deslocamento, são os grandes motores que juntamente com a noção de distância e velocidade, regem grande parte do trabalho do animador.

“Ritmo e acção que circunstancialmente acelera e desaceleram, mas que contém características tão próprias de estabilidade que o espectador conhece e não lhe escapam” (COSTA VALENTE ,2001, pág. 20)

Todo o trabalho de animação tem que ter constantemente presente as leis físicas elementares (força da gravidade, o peso, o tamanho dos objectos etc.), e ter também presente as leis de movimento elaboradas por Newton.

Os doze princípios de animação, abaixo descritos englobam as leis, dando ao animador uma noção mais alargada do comportamento do corpo humano enquanto ser em constante movimento. Estes princípios estão directamente ligados com a percepção de movimento na relação tempo/ espaço ligados aos processos cerebrais interpretados pelo olho humano. Estes princípios foram desde sempre utilizados na animação.

-“Os dois elementos básicos de animação: Espaço e Tempo”
(WILLIAMS, 2001, pg.37)

2.3.1.Os doze princípios básicos de animação

Os doze princípios básicos são: *Squash* e *Stretch*, *Timing*, *Antecipação*, *Stancing*, *Follow through* e *Overlapping action*, *Straight Ahead* e *Pose-to-Pose*, *Slow In* e *Slow Out*, *Arcos*, *Acção secundária*, *Apelo* e *Desenho Sólido*.

Squash e *Stretch*, este princípio básico de animação trata-se basicamente de deformar os objectos, com a finalidade de realçar uma ideia. Este princípio é usado para dar a ideia de força contra o objecto. Quando um objecto atinge uma superfície dura, ele comprime-se de maneira conservar o seu volume. O mesmo acontece quando o processo se dá de maneira contrária, isto é, a expansão de um objecto com este demonstra velocidade ou força. Em qualquer um dos casos, o volume do objecto mantem-se sempre constante. A facilidade com que um objecto se deforma, comprime (*Squash*) ou estica (*Stretch*), defini a rigidez e elasticidade desse objecto. O exemplo mais conhecido deste princípio é a “*bouncing ball*”. Na figura humana o mesmo princípio se aplica, quando se salta para o chão, ou para uma superfície dura, os joelhos comprimem-se, e quando se dá o impulso para saltar os joelhos esticam.

Timing é outro dos princípios básicos de animação, este princípio influencia toda a animação, pois é através deste que conseguimos transpor para a cena animada as características da vida real, é utilizando o princípio do *timing* que se consegue definir se a nossa personagem ou objecto parece ser pesado ou leve, se for pesado percorre a cena animada de forma mais lenta, se for leve percorre a cena animada de forma mais veloz. O *timing* determina também acções da personagem ou objecto, determina o seu estado emocional de acordo com a velocidade de movimento com que realiza as suas acções. Existem vários exemplos que podem ser dados utilizando este princípio de animação. Se a nossa personagem levantar uma caixa do chão rapidamente, temos a sensação que a caixa é leve, no entanto se demorar para conseguir levantar a caixa do chão já ficamos com a sensação que a caixa é um objecto pesado.

A *Antecipação* é mais um dos princípios da animação, tem por finalidade antecipar uma acção que vai ocorrer, isto é, o animador deve informar e antecipar algum movimento importante que a personagem vai realizar. Se uma personagem vai começar a dar uma tacada

numa bola, ela prepara primeiro o taco para desferir o golpe. Existe uma antecipação da chegada da bola pela preparação da personagem para a bater, se esta antecipação da personagem não existisse o espectador provavelmente não iria acompanhar a acção. Quanto mais energia uma acção requer, maior irá ser a sua antecipação na cena.

Stanging é um princípio que define a organização de toda a acção. Se queremos transmitir alguma mensagem ao espectador devemos fazê-lo da forma mais clara e inequívoca possível. Os olhos do espectador devem ser conduzidos na cena de forma planeada, mostrar aquilo que se quer no momento certo, para que apenas uma ideia seja vista de cada vez pelo público. O *staging* é o princípio que dá personalidade às personagens animadas. Se queremos que uma personagem dê a impressão que está envergonhado basta pôr o espectador e olhar para as suas acções, virar os olhos para baixo, voltar o corpo para longe de outra personagem ou ver as bochechas da personagem a ficarem rubras. Para dar uma personalidade às personagens temos que ter ideias claras que definam o carácter.

Follow Through e *Overlapping Fiction*, estas duas acções estão ligadas com as leis de Newton (inércia e dinâmica). Estas leis dizem que se um corpo estiver em repouso tende a continuar m repouso, e se um corpo está em movimento este tende a manter-se em movimento. Na animação estas leis são traduzidas nas acções vividas pelas personagens, *follow trough* pode ser entendido pela continuação do movimento, as acções raramente tem uma paragem súbita e completa, quando o corpo pára de correr, os membros dependentes (mãos) não cessam imediatamente o seu movimento. O *Overlapping* acontece quando se começa uma acção sem ter acabado completamente a que estava a ocorrer anteriormente.

Straight Ahead e *Pose-to-Pose* é outro princípio fundamental da animação. A animação *Straight Ahead* consiste na criação de todos as *frames* de animação, é um trabalho que é completamente planeado pelo animador e que requer deste imenso tempo e dedicação. Usando a animação *Pose-to-Pose* o animador apenas desenha as *frames* chaves da animação, e o programa encarrega-se de completar a animação com as *frames* intermédias. A desvantagem da utilização desta técnica é o facto de se poder perder o controlo sobre o ritmo da animação. Para utilizar a animação *Pose-to-Pose* o animador também tem que fazer um bom planeamento da animação, sobretudo ter em conta o princípio de *timing* e de *stanging*.

Slow In e *Slow Out*, basicamente este princípio dá ênfase ao facto de que no mundo praticamente nada pára de repente. Antes de ser iniciada uma acção existe uma aceleração da acção, ou antes de acabar uma acção existe a desaceleração da acção, este princípio serve para criar aceleração e desaceleração nas acções do objecto animado, reforçando assim a ideia de que nada pára abruptamente.

Arcos, este princípio de animação demonstra que os movimentos dos objectos são quase sempre feitos usando arcos, e não linhas rectas. Os movimentos naturais tendem a formar arcos na sua trajectória. Quando nos deslocamos os nossos movimentos de pernas, braços e todas as ligações do corpo formam arcos na sua trajectória. Assim quando queremos fazer andar um objecto numa determinada trajectória devemos ter em conta os movimentos de arco existentes, pois são estes movimentos que dão uma ideia orgânica aos objectos. Se a trajectória for feita numa linha recta damos uma ideia de movimentos mais mecânicos.

Exagero, é quase sempre o coração da animação, este exagero pode dizer respeito a vários parâmetros na animação, podem ser exageros na aparência das personagens, na personalidade, nos movimentos e acções. O exagero serve para dar mais vida à animação, realçar as características e conceitos que a personagem tem. Não se deve usar este exagero em todas as partes da animação, mas sim nas partes onde se quer dar mais relevo a certas características e acções.

Acção Secundária, é uma acção que resulta directamente de uma primeira acção que está a decorrer, essa acção ocorre num segundo plano, mas é fundamental para tornar a primeira acção mais realista e objectiva. Se uma personagem está a andar de baloiço (acção principal) os seus cabelos tem também de acompanhar este movimento feito pela personagem (acção secundária), o movimento dos cabelos é feito no mesmo sentido que a movimentação da personagem, no entanto de uma forma mais lenta e menos regular.

Apelo – O apelo que a nossa personagem e a nossa animação têm no público é muito importante. É fundamental que os objectos, cenários e personagens sejam atraentes para os espectadores, a animação deve possuir uma realidade do mundo onde vivemos. Utilizando as regras de animação referidas acima conseguimos criar um trabalho baseado no mundo real mais realista e atraente para o espectador. Se a animação tiver formas desajeitadas e cenários mal construídos não vai ser apelativa ao público.

Desenho sólido – Um factor importante nos filmes animados é a constituição dos cenários, objectos e personagens, é importante fazer com que estes pareçam tridimensionais, tendo um certo volume e peso. Espera-se que apresentem as mesmas características que teriam se fossem objectos da vida real.

Estes doze princípios de animação não estão ligados a nenhuma técnica de animação específica, e não há qualquer obrigação em aplicá-los todos numa animação. Os doze princípios servem para orientar o olhar do espectador, e saber entregar a mensagem que se pretende recorrendo a movimentos básicos. Estes princípios permitem dar também um aspecto mais humano a toda a animação, evitando o efeito robô, característico de personagens sem movimentos corporais básicos. Como afirma Costa Valente (2001), o

movimento é sempre algo que nos acompanha, é um factor decisivo em cada fracção das nossas percepções, reflexões e decisões e ainda mais na nossa contextualidade com os estímulos e movimentos.

2.4.O corpo, processo de comunicação

Nos últimos anos, foi revelada e tem sido explorada uma nova ciência. A este novo estudo científico foi atribuído o nome de cinesia, e consiste no estudo da linguagem corporal. O termo foi concebido pelo antropologista Ray Birdwhistell nos anos 50, para descrever os estudos elaborados sobre o movimento do corpo, as expressões faciais e os gestos. Este estudo da linguagem corporal, enquanto ciência, encontra-se ainda pouco desenvolvido, no entanto existem pesquisas fundamentais levadas a cabo por investigadores da área, que vêm levantar um pouco do véu que esconde o grande mundo que é a linguagem não-verbal (linguagem corporal).

“Os movimentos do corpo são potencialmente significativos”
(ABREU, 1994 apud FREITAS-MAGALHÃES, 2009, pág. 23)

Segundo Davis (1979), Ray Birdwhistell foi o pioneiro no estudo da cinesia, este concluiu que grande parte da verdadeira comunicação humana se dá num nível inconsciente, e que a relevância das palavras nesse nível é apenas indirecto. Birdwhistell considera que somente 35% do significado social de qualquer conversa corresponde a palavras proferidas.

Segundo Fast (1979), o estudo da linguagem corporal é entendido como um estudo de todo um conjunto de movimentos feitos pelo corpo humano, desde os mais deliberados, àqueles que são completamente inconscientes, daqueles que se aplicam apenas e exclusivamente numa cultura, àqueles que ultrapassam todas as barreiras culturais.

Segundo Burgoon & Saine (1978), tanto a linguagem verbal como a linguagem não-verbal são capazes de transmitir um elevado número de informações, contudo as mais verdadeiras e mais credíveis surgem da comunicação não-verbal.

“Nonverbal messages are more authentic and reliable than verbal messages.” (BURGOON & SAINE, 1978, pág.29)

A linguagem corporal é utilizada pelo corpo como forma de transmitir mensagens emocionais ao mundo exterior. Esta linguagem pode incluir tanto movimentos, como reflexos do corpo no seu todo ou em parte. Recebendo e enviando mensagens constantemente, esta linguagem se compreendida e utilizada com destreza, pode ser uma forma de derrubar barreiras sociais, pessoais e interpessoais. Movimentos de pálpebras, músculos faciais, pequenas e rápidas expressões, posições do corpo em movimento, basicamente comunicamos com todo o movimento do nosso corpo, sem no entanto nos darmos conta disso.

O corpo é um elemento fundamental em toda a comunicação que realizamos. O corpo e o movimento constituem uma unidade, formam um todo, não existe movimento sem corpo, nem corpo sem movimento. Segundo Brikman (1975), a expressão corporal é o cumprimento, por parte do ser humano, é a sua possibilidade de se manifestar através do corpo. Antigamente associava-se o movimento e o pensamento humano a actos meramente utilitários, contudo actualmente o corpo e os seus movimentos já são entendidos como parte integrante da comunicação não-verbal.

“Para ir ao encontro da linguagem do corpo é preciso desenvolver todas as possibilidades do movimento corporal, o que exige a descoberta do próprio corpo pela via da sua sensibilização, vivência e conscientização, ou seja, perceber os aspectos físicos e psíquicos do corpo e suas inter-relações”. (BRIKMAN, 1975, pág. 13)

Ainda segundo esta autora, a expressão corporal funcionaliza toda a linguagem expressa através do corpo, tanto nas suas estruturações como nas suas componentes e desenvolvimentos. A prática leva a que o ser humano tenha uma consciência mais completa de si mesmo, tanto interiormente, como exteriormente, levando assim a uma comunicação fluída, capaz de promover inclusive uma transformação de atitudes básicas da personalidade. Daí tornar-se fundamental ter em atenção todo o processo de expressão corporal e a sua forma de aprender todo este processo.

“Não basta que o corpo se expresse: é preciso que ele comunique! Para isso é necessário fazer uma análise objectiva da força e da coerência da nossa comunicação não-verbal. O corpo é um

instrumento que, se bem afinado, promove maior harmonia e maior consistência da mensagem.”(SANTOS, 2002)

A linguagem corporal é uma ferramenta essencial na forma como nos expressamos. Tanto no teatro como na dança, o corpo e os seus movimentos desempenham um papel central nestas formas de arte. Na dança as coreografias incorporam movimentos do quotidiano e movimentos abstractos de uma forma narrativa. A dança, antes de tudo o mais, é uma forma de contar uma história, e o elemento essencial para contar esta história é o próprio corpo, ele é o seu principal elemento de expressão. No teatro acontece exactamente o mesmo: apesar das falas verbais, o corpo desempenha um papel fundamental na percepção de toda a história e na percepção dos sentimentos vividos pelas personagens. No teatro, o corpo desempenha um papel ainda mais principal que no cinema, pois a expressividade tem de ser mais realçada para fazer chegar ao público as emoções que se querem transmitir.

Segundo Davis (1979), o movimento do corpo comunica, e para os peritos em comunicação este facto é um código que facilmente descodificam, contudo para um cidadão comum estas mensagens corpóreas podem ser por vezes um código, muitas vezes apenas decifrado pelo que se designa de “Intuição”. Como diz o conhecido ditado “Um gesto vale mais que mil palavras”, assim quando dois seres humanos se encontram face-a-face há uma comunicação que acontece em muitos níveis simultâneos, tanto consciente como inconscientemente, usando para isso quatro dos nossos cinco sentidos, a vista, a audição, o tacto e o olfacto.

–“Erguemos a sobrancelha por incredulidade. Esfregamos o nariz por atrapalhão. Cruzamos os braços para nos protegermos. Encolhemos os ombros por indiferença. Piscamos os olhos por intimidade. Tamborilamos os dedos por impaciência. Batemos na testa por esquecimento.” (FAST, 2001, pág.15)

–“Existem diversos gestos e, enquanto uns são deliberados, há outros, tais como esfregar o nariz devido à atrapalhão ou cruzar os braços para nos protegermos, que são, sobretudo, inconscientes.” (FAST, 2001, pág.15)

Entre os anos de 1914 e 1940 foram realizados alguns estudos sobre comunicação pessoal por intermédio de expressões faciais, contudo os resultados obtidos na altura foram desanimadores para os pesquisadores, pois apenas concluíram que o rosto não expressava emoções de uma maneira segura e fiel. No entanto foi observado que os *“movimentos do corpo não são casuais, mas que são tão legíveis como uma linguagem”*. (DAVIS, 1979, pág. 19)

A pesquisa em comunicação agrupa cinco disciplinas diferentes, que interligadas servem de base para a criação de um conceito de comunicação específico e o mais objectivo possível. A psicologia, a psiquiatria, a antropologia a sociologia e a etologia são as disciplinas base de toda a descoberta do processo de comunicação. Contudo este conceito continua a ser alvo de constantes controvérsias, talvez por ter como base mais que uma disciplina. Existem algumas conclusões interessantes formadas por pesquisadores das várias áreas. Os psiquiatras já admitem há bastante tempo que o modo como os indivíduos movimentam o seu corpo oferece pistas claras sobre o seu carácter, as suas emoções e reacções àqueles que os rodeiam. Os antropólogos também têm analisado diferentes grupos culturais e a linguagem do corpo e descobriram que *“um árabe e um inglês, um preto americano ou um branco da mesma nacionalidade não se movimentam do mesmo jeito”*. (DAVIS, 1979, pág. 21)

2.5.O corpo, identidade cultural

De acordo com Fast (2001), os especialistas em cinesia têm frequentemente de ter em consideração as diferenças culturais e as diferenças ambientais existentes no mundo. *“Será o sorriso sinónimo de prazer? Será o franzir das sobrancelhas sinal de desagrado? Quando abanamos a cabeça de um lado para o outro será que esse gesto significa sempre que não? Serão estes movimentos universais para todas as pessoas?”*

Algumas pesquisas elaboradas já vieram provar que nem todos os gestos e movimentos do corpo são universais, o abanar da cabeça de um lado para o outro como forma de negação, e o abanar a cabeça de cima e para baixo como forma de afirmação, têm um significado completamente oposto em algumas culturas indianas. Assim precisamos aprender gestos que numa determinada cultura têm um significado, e em outra cultura têm um significado diferente.

Segundo Birdwhistell (1990), um francês para além de falar francês também gesticula em francês, um americano movimenta-se de uma forma claramente americana.

Um especialista em cinesia consegue facilmente distinguir um Europeu de um Norte-americano observando apenas a forma como estes arqueiam as sobrancelhas durante uma

conversa. O autor chegou à conclusão que “não existem expressões universais”. Que se saiba não existe nenhuma expressão facial, atitude ou posição do corpo que possua o mesmo significado em todas as sociedades. Nas palavras de Birdwhistell, o termo significado é fundamental, de um *“ponto de vista anatómico todo o homem sorri, mas o significado do sorriso difere de cultura para cultura”* (DAVIS, 1979, pág. 39).

Segundo Davis (1979), todas as culturas têm o seu próprio reportório gestual, assim deve-se buscar o significado de um gesto sempre e somente dentro do seu contexto.

Novamente de acordo com Davis (1979), uma das teorias mais inauditas concebida pelos estudantes da cinesia é a de que o próprio corpo, enquanto objecto físico, eventualmente comunica, não somente por intermédio do movimento ou posição corporal que assume. A própria forma do corpo pode ser uma mensagem, e a maneira como os traços do rosto se organizam também. Esta teoria foi também apresentada por Birdwhistell, que acredita na aparência física das pessoas como complemento quase sempre culturalmente projectado.

O facto de o ser humano, de acordo com a sua cultura ter movimentos diferentes e comunicar de forma distinta pode ser facilmente encontrado no cinema de animação. Os filmes animados que se fazem na Europa são bastante diferentes dos produzidos na América do Norte, e são ainda mais distintos dos filmes de animação produzidos em países como o Japão, com o seu cinema de animação muito particular, denominado “Anime”. As formas de linguagem corporal são entendidas de forma diferente dependendo da cultura onde o filme de animação é produzido. Um movimento corporal na Europa pode ter um certo significado, enquanto em países orientais esse mesmo movimento corporal pode ser interpretado de forma completamente diferente. No caso do cinema de animação, esta utilização da linguagem não-verbal é estudada e planeada pelo animador quando constrói a personagem e toda a história desenvolvida em volta dele.

“As formas não-verbais de comunicação, no entanto, implicam o domínio de um código cultural – um conjunto de regras – entre os que partilham a troca de mensagens” (SIQUEIRA, 2006, pág. 30).

Tendo em consideração as diferenças de interpretação que se podem dar aos gestos e movimentos, dependendo da cultura, podemos deduzir que de certa forma alguns gestos da linguagem não-verbal são em parte aprendidos, em parte imitados e em parte instintivos. Quando nascemos já o fazemos como elementos de uma comunicação não-verbal.

-“Conseguimos exprimir ódio, medo, alegria, tristeza, e tantas outras emoções básicas facilmente identificadas pelos outros seres humanos, sem nunca termos aprendido como fazê-lo.” (FAST, 2001, pág.22)

Segundo Weil e Tompakow (2001), as culturas orientais são as que melhor percebem a linguagem corporal, e isto pode ser facilmente corroborado pela forma de representação da figura humana. O nosso retrato nos documentos oficiais apresenta apenas a face, excluindo o corpo, e a descrição que damos duma pessoa normalmente é feita tendo em conta os detalhes faciais. Enquanto isso, em culturas asiáticas a representação da figura humana é feita por inteiro, com atitudes corporais propositadamente significativas. Vemos imensas estátuas de Buda, apresentando o corpo completo, mas raramente vemos apenas um busto de Buda. Este facto tem influência na forma como as diferentes etnias percebem e dão importância à linguagem corporal.

2.5.1.Suportes da comunicação corporal

De acordo com Corraze (1988), a comunicação não-verbal no ser humano processa-se através de três suportes distintos. O primeiro suporte é o corpo, o corpo na sua dimensão física, fisiológica e nos seus variados movimentos. O segundo suporte está relacionado com o homem, isto é, os artefactos que são associados ao corpo, roupas, *piercings*, tatuagens. Neste segundo suporte podem ainda ser incluídos os produtos da habilidade humana que servem à comunicação. O terceiro suporte refere-se ao espaço que envolve o homem, este espaço de dispersão do indivíduo inclui o espaço físico que cerca todo o corpo, e ainda o espaço com que o corpo se relaciona, espaço territorial.

Ainda segundo Corraze (1988), existem alguns tipos de informação que são comunicados de uma maneira geral através de processos de comunicação não-verbal. Informação sobre o estado afectivo (emocional) feito através das expressões faciais e corporais é uma forma de obter informação de alguém através da comunicação não-verbal. Informação sobre a identidade da pessoa, através da comunicação não-verbal que se observa quando há interacção com outros sujeitos, informação obtida através de gestos, expressões e acções.

Informação sobre a personalidade do sujeito através do seu meio exterior, a maneira como organiza o seu quarto, o seu escritório ou a sua casa.

Esta forma de obter informação através da comunicação não-verbal não pode ser baseada tendo em conta apenas um gesto isolado, mas sim através das suas dinâmicas de movimento constantes, presentes nas suas acções corporais. Segundo Birdwhistell (1990), o facto mais importante em relação à linguagem corporal é que nenhum dos seus movimentos é feito de forma isolada, fazem sempre parte de um conjunto.

-“O facto de se conhecer a linguagem corporal dos outros e a capacidade de a saber interpretar traz consigo o conhecimento da linguagem corporal própria. Ao começarmos a captar e a interpretar os sinais que os outros emitem, começamos a ter em conta os nossos próprios sinais, adquirimos maior controle sobre nós mesmos e, consequentemente, actuamos com maior eficácia.” (FAST, 2001, pág.115)

2.6.A linguagem corporal

Cada parte do ser humano “diz” alguma coisa, e normalmente o corpo “diz” o que a mente contém, esta comunicação no entanto pode durar apenas breves segundos.

-“Cada “significante” diz o seu “significado”” (Saussure apud Weil e Tompakow 2001, pág. 121)

Existem alguns exemplos práticos sobre a linguagem do corpo humano, e todas as pessoas, por mais desatentas que sejam a estas questões, conseguem identificar tais comportamentos como mensagens claras emitidas pelo sujeito. Segundo Weil e Tompakow (2001), estes dispositivos de percepção abundam em qualquer pessoa. Instintivamente desaprovamos pessoas que constantemente desviam o seu olhar do nosso durante uma conversa, ou que, de mão inerte, não correspondem ao nosso aperto de mãos com igual aperto.

Vejamos o exemplo dado por Burgoon & Saine (1978). Suponhamos que queremos demonstrar que rejeitamos uma ideia dada por outra pessoa. Podemos fazê-lo de uma forma subtil, coçando o nariz ou cruzando os braços, ou podemos ser mais descarados e colocarmos os polegares para baixo, ou taparmos o nariz. Seja qual for o gesto que escolhermos ele têm o mesmo significado básico. Contudo, existem gestos e expressões iguais que podem comunicar diferentes significados. O corpo é o mensageiro do inconsciente, os movimentos do corpo formam uma linguagem, onde certos movimentos têm um significado específico. Ainda segundo os autores, uma suposição importante a reter é a noção de que um comportamento específico, dado um contexto comum, tem o mesmo significado e relevância para um indivíduo como para outro. Não se sabe como surge essa similaridade, embora a maioria dos nossos comportamentos não-verbais sejam pensados e adquiridos através da socialização.

Segundo Azevedo (2001), foi elaborado um pequeno guião, construído por especialistas da área para conseguir ler e interpretar os sinais do corpo. Basta estar atento aos sinais do corpo para conseguir ver e interpretar pequenas emoções diárias.

Tristeza: As pálpebras superiores ficam ligeiramente caídas e os cantos dos lábios inclinam-se para baixo. As bochechas erguem-se e mostram marcas de expressão, desde os cantos exteriores dos lábios até às narinas. Surge uma ruga vertical na testa, por entre as sobrancelhas. Os olhos parecem estreitar-se e fecham-se mais que o normal. Os cantos internos das sobrancelhas levantam-se e encostam-se.

Raiva: Os lábios contraem-se levemente e ficam mais estreitos. Os olhos ficam bem abertos, ou semicerrados, e as sobrancelhas aproximam-se e baixam na direcção do nariz (ficam franzidas). A transpiração aumenta, a pessoa fica mais ofegante. A frequência cardíaca aumenta assim como a pressão sanguínea, deixando desta forma o rosto ruborizado. Existe uma tendência para se ranger os dentes e empurrar o queixo para a frente.

Desprezo: O queixo levanta-se, a pessoa olha para o outro como se estivesse a ver por debaixo do nariz (nariz empinado). Os cantos dos lábios contraem-se, e um dos cantos da boca fica ligeiramente levantado. Quando muito exagerado pode vir seguido da expressão de nojo.

Nojo: O lábio superior levanta-se o máximo possível, enquanto o lábio inferior ergue-se e projecta-se ligeiramente para a frente. As narinas erguem-se aparecendo várias marcas de expressão no nariz. Os pés de galinha ficam visíveis em redor dos olhos. Aparece uma ruga que vai dos cantos dos lábios até ao redor das narinas, em forma de 'u' invertido.

Frustração: Nas confrontações, o contacto visual tem a expressão da raiva, as mãos apresentam um movimento alterado, os dedos podem surgir em riste, o comportamento geral é agressivo e a pessoa invade o espaço da pessoa que motiva a frustração. Na resignação, a

respiração torna-se mais agitada e rápida, a pessoa tende a suspirar e a sentar-se dobrando a coluna sobre a barriga. As mãos ficam sobre a cabeça (como se a segurasse).

Arrogância: As características mais comuns da arrogância são o peito para a frente e o queixo levantado. O olhar é como se medisse a pessoa dos pés à cabeça, ou a observasse por cima. A postura geral é agressiva e tende a afastar-se de quem se aproxime. Demonstra desprezo pelo que os outros dizem.

Medo: As pálpebras superiores erguem-se e as inferiores ficam ligeiramente contraídas. A testa levanta-se surgindo rugas horizontais. As sobrancelhas erguem-se e juntam-se. O queixo fica caído e os lábios puxados na direcção horizontal. O medo é também transmitido pelas pupilas dilatadas, um piscar mais frequente, transpiração na testa, mãos e pescoço. O tom de pele fica mais baço, as costas curvam-se para a frente e algumas pessoas apertam o lábio inferior com os dentes.

Constrangimento: O corpo encolhe-se, as mãos unem-se e os olhos tendem a baixar. O tom de voz diminui, ou a pessoa fica inclusive calada, as faces podem também ficar vermelhas.

Vergonha: Encolhimento corporal, risos nervosos e olhar para baixo revelam a expressão de vergonha, tal como o rubor no rosto e o embaraço em situações simples.

Mentira: Os especialistas afirmam que não existe um sinal em si, mas apenas alguns sinais. As piscadelas aumentam, não há simetria no rosto, coçar o nariz ou a orelha, tapar a boca ou tocar nos lábios, desviar o olhar, um dos ombros levanta de forma quase imperceptível, gaguejar, diminuição dos movimentos das mãos e sorriso falso.

Alegria: Os cantos da boca são puxados para cima e para os lados, os olhos tendem a ficar levemente fechados, enquanto as bochechas levantam e as sobrancelhas baixam, tudo praticamente ao mesmo tempo.

Surpresa: A boca fica aberta e o queixo caído. Não há sinais de tensão na boca. São visíveis diversas rugas horizontais na testa. Os olhos abrem-se o máximo possível e as sobrancelhas levantam-se.

Humildade: Ombros arqueados e demasiada reverência. O olhar é indirecto e para baixo. As mãos ficam cruzadas em forma de súplica ou apertadas na frente do corpo. A cabeça está encolhida na frente dos ombros.

Existem mais exemplos, muito simples da linguagem corporal: Um aumento da respiração significa tensão ou forte emoção. Suspiros são indicadores de ansiedade ou angústia. Inclinar o corpo para trás indica recuo, rejeição ou afastamento. Deixar os ombros caídos é normalmente sinal de desânimo, e uma postura encolhida e contraída indica timidez e insegurança. Roer unhas, torcer mãos, estalar os dedos são sinais de ansiedade. Os lábios quando arqueados para cima demonstram: prazer, alegria, satisfação. Quando arqueados para

baixo demonstram: desagrado, tristeza, insatisfação. Quando em bico demonstram: dúvida, contrariedade ou raiva. Quando as emoções são verdadeiras o nosso corpo, e a nossa cara, transmite isso mesmo. A face das pessoas é sempre uma fonte de informação poderosa, como refere Weitz (1979), a face é o canal mais fascinante em termos de comunicação não-verbal, e é também aquele que coloca algumas das questões mais desafiadoras no campo da comunicação corporal.

2.6.1. A linguagem corporal no cinema de animação

O animador García (2000), declara que há que mover a personagem sempre com um propósito, para que as suas acções sejam o resultado de um processo intelectual interno, e não apenas um processo mecânico. O movimento das personagens deve reflectir o seu carácter, assim como o seu estado de espírito. A forma como as personagens se movem, se sentam, se levantam, como andam etc., está directamente ligada com o seu ânimo interior. Vejamos a imagem seguinte.

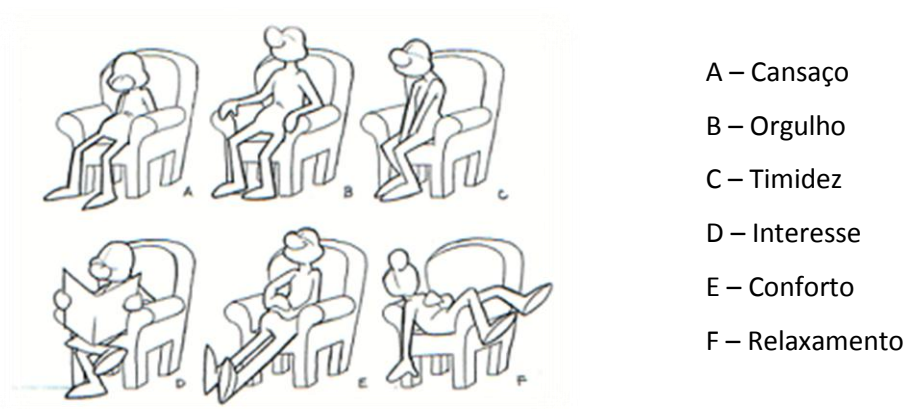


Figura 1.0 – Imagem do livro “ *La Magia del Dibujo Animado (Actores del lápiz)*”.

A forma como a personagem se senta no sofá é a comunicação de um estado emocional distinto.

Segundo o mesmo autor, o andar é um dos movimentos básicos que conferem carácter à personagem. A forma como a personagem se move, a forma de assentar os pés, a forma como move o quadril, tudo isto permite conferir traços de personalidade e de carácter à personagem.

Falando em linguagem corporal, a região ocular é de imensa importância expressiva, pois revela, como todos já ouviram dizer, a atitude da mente, “os olhos são o espelho da alma!”.

De acordo com Williams (2001), os olhos da personagem são a parte visível do cérebro, pois estão directamente ligados a ele. Os olhos são profundamente expressivos, e conseguimos comunicar facilmente com apenas com eles. Williams (2001) afirma que consegue contar facilmente uma história utilizando apenas os olhos.

“Eye contact is one of the most direct and powerful form of nonverbal communication.” (WEITZ, 1979, pág. 30)

Os olhos brilhantes podem transmitir sensações de entusiasmo ou alegria, enquanto olhos baços transmitem sensações de desânimo ou tristeza. Quando queremos demonstrar atenção ou interesse, existe uma inclinação do corpo em direcção ao ponto de interesse e uma direcção do olhar também nesse sentido. As sobrancelhas quando baixadas demonstram concentração, reflexão ou seriedade. Quando levantadas demonstram surpresa, espanto ou alegria.

As piscadelas dos olhos são também, em termos de linguagem corporal, uma grande fonte de informação. Segundo Kelly (2008), o número de piscadelas pode demonstrar emoções de diversas formas. Piscar os olhos de forma rápida pode demonstrar: timidez, nervosismo, preocupação, desconforto ou alguém que está prestes a começar a chorar. Não piscar os olhos de todo pode demonstrar: raiva, morte ou intensidade.

-“When we have a change in our thought process. When we’re having an idea, or when we’re switching from one emotion to another, or when we’re realizing something those are the gold-mines in terms of blinks” (KELLY, 2008, pág. 9)

Como afirma García (2000), os pensamentos da personagem reflectem-se mediante as mudanças da expressão facial.

-“Your face is a series of connected bits that all work together to communicate with the world around it.”(KELLY, 2008, pág. 13)

No cinema de animação os olhos dos espectadores estão focados na personagem. Segundo Kelly (2008), a primeira coisa em que o público repara é nos olhos da nossa personagem, a segunda coisa em que repara é no aspecto geral da face da personagem, e em terceiro repara no aspecto geral do corpo da personagem, ou se esta está virada para qualquer coisa, ou alguém, na cena. Este aspecto leva-nos a ter em atenção todos os movimentos que queremos dar à nossa personagem, pois todas as atenções estão voltadas para ela.

“...you don’t move a single finger without knowing why your character is moving it, and the eyes (and sometimes even more important, the blinks) are no exceptions. Never moves anything on a character unless you know exactly why you’re moving it” (KELLY, 2008, pág. 9)

2.7.Métodos de análise da linguagem corporal

A riqueza expressiva que o corpo possui transforma-o num sistema de comunicação perfeito. No entanto pode ser difícil conseguir fazer uma avaliação correcta da linguagem corporal, uma avaliação que permita construir desenvolvimentos teóricos sustentados.

Segundo Davis (1979), o movimento do corpo parece-se em alguns aspectos com a linguagem verbal, desta forma talvez a linguagem não-verbal possa ser analisada através de um sistema semelhante ao usado pelos linguistas para analisar o discurso. Foi esta a técnica utilizada por Birdwhistell para criar um código de avaliação da comunicação humana.

Ray Birdwhistell, um dos grandes estudiosos da cinesia desenvolve sistemas de avaliação das expressões corporais humanas. Segundo Ottenheimer (2009), Birdwhistell criou um paralelismo entre a forma de avaliar a linguística e a forma de avaliar a comunicação não-verbal. Se na linguística existem os fonemas, menor unidade sonora que permite estabelecer uma distinção entre as palavras, Birdwhistell propôs o termo *Kineme* para designar a menor unidade da expressão visual. E tal como os fonemas têm uma variante chamada de fones, nos *kinemes* essa variante seria designada de *kines*, representando as formas variadas dos *kinemes*. Birdwhistell achou também conveniente atribuir significados aos *kinemes*. Se fosse possível codificar os *kinemes*, teríamos uma linguagem escrita para representar as diversas formas de comunicação corporal.

Segundo Nöth (1990), Birdwhistell utilizou símbolos básicos para representar oito secções do corpo (cabeça, face, tronco, ombros, mãos, pernas, pés e pescoço), Birdwhistell desenvolveu assim um sistema complexo de *kinegraphs*, para registar os movimentos da cinesia. A linguagem serviu como modelo para o código não-verbal.

Ekman e alguns dos seus seguidores propuseram uma abordagem diferente ao problema dos métodos de análise da linguagem corporal.

Num documento escrito por Ekman, Friesen e Tomkins (1971), os autores desenvolvem uma técnica de medição das expressões faciais humanas, intitulado de FAST (Facial Affect Scoring Technique). O FAST é conhecido como o atlas do rosto humano, pois este mecanismo de medição permite classificar as expressões faciais a partir de três áreas distintas da face; testa e sobrancelhas; os olhos; e o resto do rosto (nariz, bochechas, boca e queixo). O FAST foi desenvolvido em termos de categorias de emoções, e os estudos realizados com o FAST centravam-se em seis emoções básicas do ser humano (alegria, tristeza, surpresa, medo, raiva e desgosto). Os estudos feitos com o FAST baseavam-se em mostrar fotografias de faces de pessoas com diferentes expressões faciais, essas fotografias foram mostradas em vários países diferentes, por forma a tentar compreender se existem expressões universais de comunicação. Para demonstrar a emoção de “surpresa” o FAST mostra fotografias de sujeitos com a testa franzida e sobrancelhas arqueadas, os olhos escancarados e bocas abertas em graus variáveis do “*Oh! de espanto*” (DAVIS, 1979, pág. 59).

3. Metodologia de investigação

O presente capítulo apresenta a metodologia de investigação utilizada, e os instrumentos utilizados para a recolha de dados. Seguidamente é feita também uma breve descrição das curtas-metragens de animação participantes na investigação. *“Para se estabelecer uma articulação entre o «mundo empírico» e o «mundo teórico», o investigador deve seleccionar um modo de pesquisa, uma ou mais técnicas de recolha de dados e um ou vários instrumentos de registo de dados. Isto significa, para ele, «instrumentar» a sua investigação.”* (LESSARD-HÉBERT, GOYETTE, BOUTIN, 1990, pág.141).

3.1. Metodologia utilizada – estratégia de recolha de dados

O principal *“instrumento de pesquisa”* de uma investigação *“é o próprio investigador”* (COSTA, 1990, pág. 137). Para se proceder a uma investigação é crucial obter informação sobre o objecto de estudo. Como refere Deshaies (1990), para se obter informação é preciso observar. A observação é assim considerada a *“espinha dorsal”* dos trabalhos de pesquisa. Segundo Carmo e Ferreira (1998), para cada projecto específico o investigador deve planear e estratégia de observação a adoptar de forma a recolher os dados adequados à sua pesquisa economizando os meios necessários para isso.

Este trabalho de pesquisa vai utilizar a Observação Directa como método de recolha de informação. A observação directa é utilizada como uma abordagem qualitativa ao problema em estudo. Esta observação permite *“examinar factos ou fenómenos”*, é um *“conjunto de técnicas de observação visual e auditiva, que não envolve interações verbais específicas com o observador”* (COSTA, 1990, pág. 136). Este tipo de observação permite ao investigador um contacto mais directo com a realidade envolvente. A observação directa é aquela em que o próprio investigador procede directamente a uma recolha das informações pertinentes, sem se dirigir directamente aos sujeitos interessados, *“apela directamente ao sentido da observação”*, ou seja, os objectos/sujeitos observados não interferem directamente na recolha de informação procurada. A informação é *“manifestada e recolhida directamente neles”* pelo pesquisador. (QUIVY e CAMPENHOUDT, 1992, pág. 165). Esta observação é feita de uma forma sistemática/estruturada, isto permite a utilização de instrumentos de recolha de dados, como anotações, quadros, escalas etc., o observador desta forma têm uma perfeita noção daquilo que procura entender, e o que para o pesquisador carece de importância. Para isto existe a

necessidade de se elaborar um plano bem estruturado para a recolha das informações pretendidas. Esta metodologia de investigação é mais utilizada nas pesquisas que requerem uma descrição mais detalhada e precisa dos fenómenos que se pretendem investigar, como o caso de uma pesquisa qualitativa, e é também uma metodologia mais utilizada em pesquisas exploratórias, como é o caso desta. A observação nesta investigação, para além de ser uma observação directa e estruturada, é uma observação não participante, pois o investigador não se vai integrar na comunidade observada, e é ainda uma observação individual de cada objecto de pesquisa escolhido. Este tipo de metodologia de investigação comporta algumas vantagens e algumas desvantagens que devemos considerar. Em primeiro lugar, a observação directa permite chegar mais perto da perspectiva do objecto/sujeito, permite também descobrir novos aspectos de um problema, assim como fazer uma recolha de informações em situações onde é impossível outra forma de investigação. Uma das grandes desvantagens da observação directa é o facto de os dados recolhidos se basearem muito na interpretação pessoal do investigador. Contudo não pretendo com este trabalho chegar a resultados científicos, mas fazer uma observação unicamente válida como indicador.

3.2.Caracterização dos objectos de estudo

O objecto de estudo foi definido tendo em conta alguns parâmetros de diferenciação determinados. Como afirmam os autores Lessard-Hébert, Goyette e Boutin, a observação por parte do investigador é sempre um processo selectivo. Num estudo de caso privilegia-se a escolha de amostras criteriosas e intencionais, a selecção da amostra para o estudo fica sujeita a determinados critérios e escolhas, as amostras aleatórias e numerosas são mais utilizadas noutro tipo de metodologia de investigação.

Para delinear o objecto de estudo tive em consideração a divisão da Europa. As Nações Unidas fizeram uma divisão contemporânea da Europa em quatro regiões distintas, Europa setentrional, Europa ocidental, Europa oriental e Europa meridional. Foram seleccionadas quatro curtas-metragens de animação de um dos países pertencentes a cada uma das regiões. Da Europa setentrional uma curta-metragem produzida na Dinamarca, da Europa ocidental uma curta-metragem produzida na Suíça, da Europa oriental uma curta-metragem produzida na Rússia, e da Europa meridional uma curta-metragem produzida em Portugal. Estas quatro curtas-metragens de animação apresentam desta forma quatro espaços geográficos distintos, contudo todos eles pertencentes ao espaço Europeu. Uma vez que representam quatro espaços geográficos diferentes, as curtas-metragens escolhidas representam também culturas

e línguas diferenciadas entre si. O objecto de estudo foi também seleccionado de forma a serem escolhidas quatro técnicas de animação diferentes. As técnicas de animação podem ser decisivas na forma como o corpo é apresentado, pois estas técnicas permitem diferentes formas de moldar a personagem, e de a fazer exprimir-se. As técnicas de animação não podem ser apenas entendidas como um simples instrumento de trabalho, têm de ser entendidas como a essência desse trabalho. As diferentes técnicas permitem diferentes formas de relação com o público, diferentes ambientes, diferentes cenários, etc.

Outro aspecto que foi considerado na escolha do objecto de estudo foi o facto de serem apenas escolhidas curtas-metragens de animação que não utilizem o diálogo como forma de comunicação das personagens, três curtas-metragens seleccionadas não apresentam qualquer tipo de fala, e a restante apresenta um monólogo da personagem para o espectador, que não influencia a percepção da sua comunicação corporal. As curtas-metragens de animação europeias escolhidas foram: “O acidente”, “The Guest”, “Heimatland” e “Lavatory Lovestory”.

Apresenta-se de seguida as curtas-metragens de animação seleccionadas para o estudo de caso.

“O acidente” é uma curta-metragem de animação portuguesa, produzida no ano de 2008 pelos realizadores André Marques e Carlos Silva. Esta curta-metragem relata a história de um assentador de tijolos que faz uma participação ao seguro do aparatoso acidente de trabalho que sofreu. A sinopse da curta-metragem é a seguinte: *“Um assentador de tijolos um tanto ou quanto desajeitado, as leis da gravidade e a negligência na segurança são a base de uma inesperada sequência de situações particularmente perigosas ”* A técnica de animação utilizada foi desenho sobre papel.

“The Guest” é uma curta-metragem de animação dinamarquesa, produzida no ano de 2010 sobre a orientação do director Henrik Malmgren. Esta curta-metragem relata a história de uma viúva que vê a sua vida mudar numa certa noite. A sinopse da curta-metragem é a seguinte: *“A velha Elsa celebra o aniversário do seu falecido marido, quando a sua pequena celebração é interrompida brutalmente, Elsa toma uma decisão que muda mais do que a sua própria vida.”* A técnica de animação utilizada foi animação infográfica 3D.

“Heimatland” é uma curta-metragem de animação suíça, produzida no ano de 2010. Os quatro directores do projecto são, Andrea Schneider, Loretta Arnold, Marius Portmann e Fabio Friedli. Esta curta-metragem relata a vida de um homem suíço de coração. Na sinopse pode-se ler o seguinte, *“Haussi, um patriota suíço, tem uma vida ordenada e feliz na sua humilde casa. Tudo parece correr bem até ao dia em que um vizinho se muda para a porta ao*

lado e vira o seu mundo de cabeça para baixo.” ” A técnica de animação utilizada foi animação de bonecos.

“Lavatory Lovestory” é uma curta-metragem de animação russa, produzida no ano de 2007, sobre a indicação do director Konstantin Bronzit. Esta curta-metragem relata um dia da vida de uma mulher que trabalha numa casa de banho pública. Na sinopse pode ler-se o seguinte, *“O amor é sempre repentino. Ninguém fica surpreendido se o amor surgir no local de trabalho, mesmo que esse local de trabalho seja inesperado.” ”* A técnica de animação utilizada foi animação infográfica 2D.

3.3. Instrumento de recolha de dados

A metodologia utilizada vai ser a observação directa, como foi referido acima. Numa observação directa do objecto de estudo o investigador faz anotações daquilo que vai observando e regista-as numa espécie de diário do investigador. Estas anotações são depois analisadas e interpretadas numa fase posterior.

Para se proceder à análise das curtas-metragens escolhidas foram definidos parâmetros de observação, de forma a conseguir efectuar um registo de informações num ambiente controlado, e de uma forma consistente.

As quatro curtas-metragens de animação foram observadas três vezes cada, a primeira observação foi feita no dia 01 de agosto de 2011, esperou-se um intervalo de seis dias e fez-se uma nova observação (dia 08 de agosto de 2011) das quatro curtas-metragens de animação escolhidas para o estudo, novamente foi feito um intervalo, desta vez de treze dias, entre as observações, voltando as curtas-metragens a ser analisadas no dia 22 de agosto de 2011. Optou-se por fazer um intervalo espaçado entre as observações por forma a evitar que escapassem pormenores, aquando da primeira ou da segunda observação. Foi também uma forma de tentar evitar observações enviesadas pelo investigador (dependendo do seu estado psicológico as alterações da personagem podem ser compreendidas de forma desigual).

De forma a alcançar respostas para os objectivos propostos, a observação feita às quatro curtas-metragens incidiu primariamente nas alterações com o corpo e face da personagem. A forma como o corpo reage aos processos mentais internos das personagens. De que forma essas alterações são ou não visíveis, e perceber quais são as alterações na face e no corpo da personagem tendo em consideração o sentimento que esta pretende transmitir ao espectador. As curtas-metragens de animação foram também observadas por forma a tentar perceber se o corpo da personagem influencia todo o desenvolvimento da acção. Estas

observações permitem criar um pequeno guião dos movimentos corporais mais utilizados para demonstrar as emoções mais básicas do ser humano, esses movimentos que são amplamente aplicados no grande mundo dos filmes de animação.

3.4. Técnica de análise de dados

Num projecto de investigação é fundamental definir uma técnica a adoptar para a interpretação dos dados obtidos. Para este projecto de investigação específico optei por utilizar a análise de conteúdo como forma de análise e interpretação dos dados recolhidos. Segundo Denscombe (1999), a análise de conteúdo é um recurso que auxilia o investigador a *“analisar o conteúdo de documentos”*, podendo a análise ser aplicada a *“qualquer conteúdo de comunicação”*, quer seja *“reproduzida através de escrita, som ou imagem”*. Os documentos que vão ser analisados foram produzidos depois de ter sido feita uma observação das curtas-metragens escolhidas como *corpus* de análise desta investigação. Vai ser feita uma análise dos registos das observações efectuadas. Segundo Wilkinson e Birmingham (2003), a análise de conteúdo *“apresenta-se como uma técnica extremamente útil para analisar dados de entrevistas e de observações”*, ainda segundo os autores este instrumento de investigação é normalmente aplicado pelos investigadores no momento em que estes são confrontados com os resultados da sua própria investigação, alguns exemplos: *“o que fazer com as notas de diário do investigador? O que fazer com os dados das entrevistas?”*.

Segundo Bardin (1991), a análise de conteúdo é também um esforço de interpretação dos resultados obtidos, que *“procura equilibrar o rigor da objectividade e a riqueza da subjectividade”*. O processo de análise de conteúdo requer primeiro um esforço de descrição, onde as características da comunicação são avaliadas e trabalhadas, seguido de um esforço de inferência, que possibilita passar da descrição para a interpretação, isto é, atribuição de significado às características. Bardin (1991) refere também que as obras de ficção, os filmes, as emissões, as bandas desenhadas, etc. podem ser analisadas segundo as suas personagens, da mesma forma que os artigos de imprensa e os manuais escolares são analisados.

3.5.Aplicação do instrumento

3.5.1.Curta-metragem 1

A primeira curta-metragem a ser observada foi “O Acidente”, de André Marques e Carlos Silva. O personagem principal é um homem, ainda novo, que trabalha como assentador de tijolos. A primeira vez que o personagem aparece demonstra uma posição corporal descontraída, está a comer em cima de um telhado de uma forma calma. A linguagem corporal do personagem indica-nos que se encontra descontraidamente a comer uma ligeira refeição, e não espera ser interrompido. O personagem olha para o seu lado direito e altera por completo a sua expressão facial, os lábios ficam contraídos, as pálpebras cerram-se um pouco, as sobrancelhas aparecem juntas uma da outra, no centro da testa, o nariz fica franzido e surgem algumas rugas em volta do nariz. Os olhos estão voltados para o ponto de interesse do personagem. Esta expressão parece indicar nojo ou repulsa (figura 2.0).



Figura 2.0 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – nojo/repulsa

Verifica-se que o personagem está a olhar para uma gaivota que surgiu ao lado dele no telhado. O personagem volta ao que estava a fazer (comer a sanduíche), mas rapidamente altera novamente a sua expressão facial e também a sua expressão corporal. Ao tentar enxotar a gaivota do telhado o personagem utiliza as mãos para mandar a gaivota embora, num gesto muito típico de quem quer expulsar alguém ou algo do seu caminho, acenar a mão de um lado para o outro enquanto profere uma linguagem verbal nesse sentido, contudo uma linguagem verbal sem qualquer significado real. Enquanto isso a outra mão afasta o mais possível o seu sanduíche da gaivota, evitando assim que esta o alcance. A linguagem corporal indica claramente que o personagem defende a sua comida, enquanto arranja uma forma também

corporal de mandar embora a gaivota. A sua expressão facial demonstra mais uma vez nojo ou repulsa.(figura 2.1)



Figura 2.1 – *Frame da curta-metragem “O acidente”* – nojo/repulsa

Quando acaba de expulsar a gaivota, volta mais uma vez ao que estava a fazer, os tornozelos encontram-se cruzados um em cima do outro numa posição confortável. A gaivota volta e a sua expressão facial altera-se novamente, desta vez a sua boca encontra-se fechada, os olhos fixados na gaivota, uma expressão facial que demonstra aborrecimento (figura 2.2). A sua cabeça abana da esquerda para a direita, de forma horizontal, uma comunicação típica de negação. O braço esquerdo continua a segurar na sanduíche de forma a mantê-la afastada da fonte de perigo, enquanto a mão direita protege essa zona.



Figura 2.2 – *Frame da curta-metragem “O acidente”* – aborrecimento

O personagem chega à conclusão de que a gaivota não abandona o local onde se encontra e, julgando-se mais inteligente que o animal arranca um bocado da sua sanduíche e finge que o atira para longe. Logo após isso surgem no personagem traços faciais que demonstram uma dose de arrogância (figura 2.3). O queixo levanta-se, os olhos ficam quase cerrados, o peito é projectado para a frente enquanto surge um leve sorriso na boca, os cantos da boca ficam ligeiramente voltados para cima. As sobrancelhas encontram-se afastadas dos olhos. Parece que o personagem olha a gaivota por cima, sentindo-se superior ao animal.



Figura 2.3 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – arrogância

Esta expressão de superioridade e arrogância altera-se totalmente, e surgem na face do personagem traços completamente distintos, a boca abre-se completamente, os olhos ficam arregalados, surgem várias rugas na face (figura 2.4). O queixo, antes levantado, encontra-se agora caído, as sobrancelhas levantam-se mais. O corpo fica numa posição defensiva e o personagem coloca as mãos na frente da cara. O personagem demonstrou primeiramente uma emoção de espanto, seguida de uma expressão de medo/receio, as mãos colocadas na frente da cara permitem que este se proteja (figura 2.5).



Figura 2.4 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – susto/receio



Figura 2.5 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – protecção

O personagem foi cruelmente atacado por gaivotas, daí a sua cara ter demonstrado primeiro espanto (por elas atacarem), e depois medo (de estar a ser atacado). Vendo que a situação se descontrola o personagem foge daquele local. Enquanto principia a sua corrida de fuga olha para trás numa tentativa de perceber se as gaivotas o perseguem ou não, após este gesto, e verificando que não foi perseguido, o personagem regressa novamente a uma estado de alívio, a boca fecha-se, os olhos descontraem, e todo o corpo parece relaxar, os ombros descaem ligeiramente.

Neste momento do filme iremos descobrir um pouco mais do estilo de vida do personagem, baseados apenas na sua linguagem corporal. Enquanto caminha ao longo do telhado o personagem vai fazendo gestos e expressões de uma pessoa pouco instruída. Bebe por uma garrafa e rapidamente limpa a boca com as costas da mão, seguidamente arrota profundamente sem qualquer tipo de vergonha ou constrangimento, o mesmo acontece quando cospe violentamente para o chão. Para finalizar limpa novamente o nariz e a boca com as costas da mão. Estes gestos, habitualmente, são socialmente reprovados e são associados a pessoas de pouca cultura ou fracamente instruídas.

Há uma mudança de cenário: depois de entrar por uma janela o personagem pára diante de um monte de tijolos e coloca ambas as mãos na cintura. Este gesto de colocar as mãos na cintura é normalmente um sinal de desafio, neste caso específico o personagem tenta perceber o que vai fazer a seguir (figura 2.6). O personagem encontra-se num dilema, e nada melhor para demonstrar isso que o gesto que este faz de seguida. Levanta uma mão e coloca-a na cabeça, esfrega-a de lado e, vai piscando os olhos de vez a vez, enquanto isso vai ainda olhando em sua volta, como se procurasse algo (figura 2.7). Este sinal é bastante típico de

quem se encontra num dilema momentâneo e procura uma solução rápida para ele. Provavelmente a pergunta que povoa a mente do personagem é a seguinte: O que vou fazer?



Figura 2.6 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – desafio



Figura 2.7 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” - dilema

As expressões faciais do personagem alteram-se completamente, assim como a sua expressão corporal, quando encontra uma resolução para o seu problema. O personagem eleva os cantos da boca para cima, e abre um grande sorriso de satisfação. As bochechas ficam levantadas. O corpo fica com uma postura confiante e com os ombros levantados, caminha com a coluna direita num evidente sinal de confiança e optimismo. O personagem enquanto caminha esfrega as duas mãos uma na outra, este é também uma forma de comunicação corporal muito frequente no ser humano, ao fazer isto comunicamos uma certa dose de ansiedade e de antecipação, e é esse mesmo o sentimento que o personagem nos pretende transmitir (figuras 2.8 e 2.9). O personagem comunica uma expectativa bastante positiva em relação a decisão que tomou. O sorriso nunca abandona a sua cara, está satisfeito com a resolução encontrada.



Figura 2.8 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – ansiedade



Figura 2.9 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” - satisfação

Enquanto está a preparar a sua engenhoca para transportar os tijolos do telhado para o chão, o personagem apresenta sempre uma comunicação corporal que indica um nível de confiança, os ombros estão direitos, a coluna recta e executa o seu trabalho sem qualquer dificuldade. Quando acaba de puxar o bidão para o telhado efectua um gesto característico de satisfação, sacode as mãos uma na outra em sinal de satisfação.

De seguida entramos novamente nas suas características pessoais, o personagem volta a limpar o nariz com as mãos e a tomar atitudes repreensíveis socialmente, decide tirar a sua t-shirt de alças e neste momento, devido à sua linguagem corporal, consegue-se perceber que o personagem é uma pessoa um pouco desajeitada. Debate-se com a t-shirt e com o boné de uma forma um pouco brusca, os gestos corporais são rígidos e bruscos.

Entretanto, o personagem volta para o chão e corre com expectativa para a corda que tem de desatar, e enquanto dá esta pequena corrida mostra uma cara tranquila, os olhos abertos, a boca fechada e um ar confiante. Contudo, mal acaba de desatar esta corda, que sustenta 250 quilos de tijolos a sua expressão rapidamente se altera. Surge no personagem uns olhos bastante abertos, sobrancelhas juntas e perto dos olhos, boca horizontal com uma ligeira inclinação para baixo, os ombros descaem. Surge assim no personagem uma cara de preocupação, espanto (figura 2.10). O personagem “engole em seco”, um sinal característico de resignação. De seguida os realizadores optaram por colocar o personagem a comunicar directamente com o público, olhando para o espectador directamente (figura 2.11). Alternando o olhar entre o bidão com os tijolos, que se encontra acima do personagem, e olhar fixamente para o espectador, o personagem transmite uma sensação de antecipação do

que estará para acontecer. A sua cara não demonstra uma expressão feliz, mas antes uma expressão de receio. O seu plano parece não correr como era esperado.



Figura 2.10 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” - resignação



Figura 2.11 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” - resignação

O personagem é levantado do chão a grande velocidade, devido ao peso dos tijolos. Novamente a sua expressão facial volta a alterar-se. Os seus olhos aparecem agora bem cerrados, provavelmente com medo de ver o que irá suceder, a sua boca está semiaberta, contudo bastante deformada, os dentes mordem com força o lábio inferior, sinal de nervosismo. Toda a sua expressão nos indica receio e medo (figura 2.12).



Figura 2.12 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – pavor

Efectivamente algo de terrível acontece, o personagem não consegue evitar um aparatoso choque com o bidão de tijolos, que vinha em trajectória descendente. Continuando a sua ascensão o personagem acaba mais uma vez por encontrar um cenário pouco agradável,

ao chegar ao cimo do telhado os seus dedos vão de encontro á roldana, o personagem revela na sua expressão facial sinais de dor, olhos fechados, rugas na testa, boca quadrada mostrando os dentes. A testa e o nariz ficam fortemente franzidos, as bochechas sobem (figura 2.13).



Figura 2.13 – *Frame da curta-metragem “O acidente” – dor*

O bidão quando chega ao chão parte-se e fica sem fundo, inevitavelmente o personagem é obrigado a enfrentar, mais uma vez, as forças da gravidade. Ao constatar isso, o personagem altera as suas expressões faciais, apresenta-se agora de olhos arregalados, as sobrancelhas levantadas (a esquerda mais que a direita) e com rugas na testa. Neste momento só é possível ver metade da cara, mas consegue-se compreender bastante bem aquilo que o personagem está a sentir. Outro pormenor bastante interessante nesta cena é a presença de uma pequena lágrima no canto do olho esquerdo do personagem, mais uma vez a linguagem corporal deixa perceber que algo de errado se passa. Quer seja uma lágrima de dor, ou suor frio a escorrer pela cara, o personagem encontra-se visivelmente numa posição desagradável (figura 2.14). O seu rosto contempla uma expressão de medo, ou receio pelo que se irá passar a seguir.



Figura 2.14 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – medo

A queda inicia-se e vemos agora um rosto de pânico no personagem. Para enfatizar ainda mais este facto os realizadores optaram por fazer um grande plano desta face de pânico, desespero e medo. São apresentadas as mesmas expressões faciais de medo, mas agora de uma forma mais intensa (figura 2.15). Os olhos estão exageradamente abertos, tentando ver o chão que se aproxima, as sobrancelhas, baixadas, acompanham o arqueamento dos olhos, boca aberta num esgar de sofrimento onde são bem visíveis os dentes, os cantos dos lábios estão voltados para baixo.



Figura 2.15 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – pânico

Finalmente o personagem embate contra o chão, deixa de existir na sua face uma expressão de desespero ou medo, os seus olhos continuam arregalados, a boca apresenta-se agora horizontal, apenas com os cantos dos lábios ligeiramente arqueados para baixo, possivelmente devido à dor que sente neste momento. O personagem encontra-se de braços abertos, e imóvel. Temos agora um personagem atónito, e toda a sua expressão facial e

corporal indica isso mesmo (figura 2.16). Os olhos não se mexem, as pálpebras não se fecham, o corpo está imobilizado.



Figura 2.16 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – atônito

O personagem começa a delirar, aparece-lhe uma gaivota e ele tenta agarrá-la, a sua expressão demonstra raiva, os olhos estão semicerrados, os lábios contraídos num esgar de fúria, surgem várias rugas na testa e em redor da boca, o nariz está franzido e o personagem cerra os punhos com força. Não consegue alcançar a gaivota e cai desamparado, aqui o personagem esbraceja com os braços, como se tentasse voar, uma comunicação própria de quem se encontra em queda livre. A cara demonstra mais uma vez uma emoção de desespero, a boca está aberta, os olhos arregalados e as sobrancelhas afastadas.

O personagem volta a si, e quando o faz larga a corda que ainda segurava, ao fazer isto o bidão começa novamente a cair, e quando se lembra deste pormenor o personagem leva as mãos á boca numa comunicação clara de culpa/arrependimento. O corpo encolhe-se e o personagem pensa no que ainda tem forças para fazer (figura 2.17).

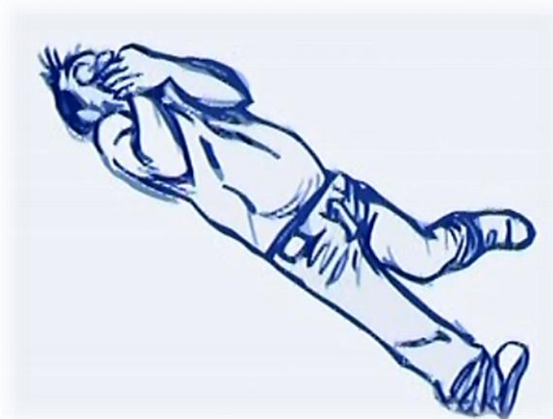


Figura 2.17 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – culpa/arrependimento

Apesar das dores o personagem tenta uma fuga arrastando-se pelo chão, novamente aparecem traços na sua cara que demonstram desespero, olhos arregalados, várias rugas na testa e mãos bem esticadas para a frente, tentando pôr-se longe do perigo que se aproxima. Os seus olhos parecem suplicantes, estão fixos num ponto, um ponto longe do perigo (figura 2.18).



Figura 2.18 – *Frame* da curta-metragem “O acidente” – desespero

3.5.2. Curta-metragem 2

A segunda curta-metragem de animação a ser analisada foi “The Guest” do realizador Henrik Malmgren. A personagem principal desta história é uma senhora, já de idade que se encontra tranquila em sua casa, a segunda personagem desta história é um vilão que entra em casa desta senhora de idade.

A primeira personagem a aparecer em cena é a senhora, esta personagem aparece com uma face calma, os lábios horizontais, e olhos concentrados num álbum que gentilmente folheia. Há uma mudança ligeira de expressão, a testa levanta-se um pouco, e os olhos piscam, somos então levados a ver uma fotografia onde a senhora aparece, uns anos mais nova e com um semblante feliz, na fotografia a personagem apresenta um sorriso, com os cantos dos lábios virados para cima, as bochechas levantadas, as pálpebras levemente fechadas e as sobrancelhas baixas. Já o marido, que aparece na foto ao lado dela demonstra uma expressão de entusiasmo, a boca ligeiramente aberta, sobrancelhas bastante subidas (figura 3.0). Ambos olham um para o outro com um olhar de afecto.



Figura 3.0 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – alegria e entusiasmo

Repentinamente a senhora ouve um barulho de sirenes na rua, a sua testa baixa um pouco, os seus olhos ficam mais fechados, a senhora olha com desconfiança para a janela que dá para a rua. Depois de uma mudança de cena somos novamente confrontados com a senhora, desta vez novamente com um semblante calmo, contudo carregado. Boca fechada horizontalmente, olhos concentrados naquilo que está a fazer (figura 3.1). Novamente ouve um barulho vindo da rua, e novamente a sua expressão se altera, desvia o olhar daquilo que estava a fazer, ergue a sua sobrancelha esquerda num sinal característico de interrogação interna. A boca mantém-se igual. Apenas pelo olhar conseguimos perceber que a senhora tenta entender o que se passa na rua, o porquê daquelas sirenes e daquele barulho. Pode também sentir um certo nível de desconfiança em relação ao que se passa (figura 3.2).



Figura 3.1 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – concentração



Figura 3.2 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – desconfiança

A senhora decide ir fechar a janela que dá para a rua. Enquanto o faz o seu semblante continua carregado, a boca firmemente fechada e o olhar desconfiado, olha para fora da janela e anda com os olhos de um lado para o outro, provavelmente tentando entender o que se passa. Acaba por fechar as cortinas resolutamente sempre com o seu semblante carregado.

Existe uma mudança de cena, a senhora aparece agora com a sua cara calma, os lábios cerrados, o olhar intenso em atenção aquilo que faz, contudo quando pega numa fotografia do seu marido e a pousa numa cadeira o seu semblante torna a alterar-se, surge uma cara que demonstra afecto pela pessoa que tem na sua frente, as bochechas levantam-se ligeiramente, as pálpebras cerram-se um pouco, os lábios unem-se e fazem um pequeno beijo carinhoso. O queixo fica também um pouco mais levantado (figura 3.3).



Figura 3.3 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – afecto

Aparece agora o segundo personagem desta curta-metragem. O vilão da história apresenta-se com a cara tapada, são apenas visíveis os seus olhos. Tendo apenas essa parte do corpo para observar, a emoção que o vilão transmite é de receio. Os seus olhos aparecem muito abertos, com as sobrancelhas juntas a eles e bastante cerradas. As suas órbitas deslizam dentro do olho de uma forma bastante rápida, o que transmite também uma emoção negativa de insegurança, essa insegurança é sentida pelo personagem, não sabe onde se há-de dirigir.

Voltamos novamente para dentro da casa da senhora, e novamente surge nela uma expressão de afecto em relação ao marido, pois novamente se aproxima da sua fotografia e o seu leve sorriso surge novamente, os cantos dos lábios são arqueados para cima. Neste momento o personagem fecha completamente os olhos, em sinal de concentração, pois está a ouvir a música de parabéns, dedicada por si ao seu marido.

A música acaba e a personagem da senhora volta a ter o seu semblante habitual, boca fechada simetricamente e de uma forma horizontal. Olhos abertos e testa levantada. Esta expressão é violentamente interrompida para dar lugar a uma expressão de susto/medo. Ao

ouvir o barulho de uma das janelas da sua casa a ser partida a senhora levanta a testa, os olhos ficam mais completamente abertos, a boca fica também entreaberta em sinal de susto. A sua mão direita aparece fechada em forma de punho, como uma forma de defender-se (figura 3.4).



Figura 3.4 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – assustada

A senhora decide ir investigar de onde surgiu o barulho. Enquanto sobe as escadas o seu olhar é constantemente desviado para o cimo destas. Pelo andar percebe-se que a personagem sobe as escadas com calma, tentando não fazer barulho, utiliza os braços esticados para se equilibrar na subida. A sua face representa desconfiança, o olhar não é fixo, esta em constante movimento tentando captar o mais leve sinal de outra presença, a boca está ligeiramente aberta. Quando entra na divisão onde se encontra a janela partida a sua face permanece na mesma, a única indicação que permite perceber que se sente desconfiada e assustada é o movimentar constante dos olhos e das sobrancelhas. Passa um vulto por detrás da senhora, e aqui podemos perceber claramente que fica novamente assustada. Começa a recuar, os seus olhos ficam mais abertos e atentos e a sua testa fica mais levantada (figura 3.5).



Figura 3.5 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – assustada

O vilão aproxima-se por detrás dela e agarra-a violentamente, a primeira reacção da senhora é fechar os olhos e abrir a boca para se preparar para gritar. No entanto o vilão impede-a de fazer isso apontando-lhe uma arma à boca. Desta forma a senhora ainda com os olhos fechados fecha a boca, e o queixo encolhe-se em sinal de respeito. Na sua cara aparece uma expressão de medo, quando volta a abrir os olhos desvia-os em direcção ao vilão que a mantém agarrada. As sobrancelhas estão levantadas, e os olhos bem abertos (figura 3.6). A sua expressão volta a alterar-se, baixa as sobrancelhas, pisca os olhos e discretamente coloca a sua mão em cima da mão do vilão, dá-lhe umas palmadinhas na costa da mão e esboça um sorriso tímido, pois os cantos dos seus lábios voltam-se ligeiramente para cima. Neste momento não existe medo naquela personagem, mas antes uma sensação de confiança (figura 3.7). Depois de esboçar esse leve sorriso leva a sua mão à arma do vilão e empurra-a para baixo, sem nunca deixar de transmitir uma sensação de serenidade.



Figura 3.6 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – medo



Figura 3.7 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – confiança

Na próxima cena, os dois personagens encontram-se sentados no sofá lado a lado, a senhora apresenta ainda um leve sorriso nos lábios, pois estes encontram-se com as pontas arqueadas para cima, os olhos estão abertos, mas não arregalados. Aponta com o dedo para algo de interesse que quer mostrar ao vilão (figura 3.8). O gesto de apontar com o dedo é um sinal evidente de comunicação não-verbal, apesar de não falar consegue transmitir ao vilão o que lhe quer mostrar.



Figura 3.8 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – apontar com a mão

O vilão está com os olhos fixos naquilo que a senhora lhe quer mostrar, isto indica um certo nível de interesse por parte do vilão. E esse interesse torna-se ainda mais evidente quando o personagem do vilão retira a máscara que tem na cara e se aproxima mais da senhora. O facto de se aproximar revela que o vilão está interessado em ver o que a senhora lhe mostra, se assim não fosse este movimento corporal não seria necessário. Quando o vilão retira a máscara, temos acesso à sua cara e as suas expressões, este apresenta uns olhos fixos no objecto que a senhora lhe mostra, a sua boca esboça também um leve sorriso, pois os cantos dos lábios estão arqueados ligeiramente para cima. Quando o vilão se aproxima, o rosto da senhora esboça um sorriso ainda maior, os cantos dos seus lábios ficam mais arqueados para cima do que estavam antes, conferindo assim um sorriso mais rasgado (figura 3.9). Enquanto mostra o álbum ao vilão os olhos da senhora vão constantemente saltando entre o álbum e o vilão, provavelmente tentando perceber as reacções que o vilão está a ter.



Figura 3.9 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – confiança e interesse

Enquanto olha para o álbum da senhora o outro personagem faz uns gestos com os olhos, olhando alternadamente para o álbum e para o seu colo o vilão parece tentar decidir algo. As suas sobrancelhas levantam-se um pouco e ele coloca a mão no bolso e retira de lá um pequeno objecto, estica-o na direcção da senhora. Enquanto retirava o objecto do bolso o vilão expressa também um envergonhado sorriso, quase imperceptível, os cantos dos lábios sobem ligeiramente para cima.

Enquanto o vilão retirava do bolso o objecto a senhora, reparando que ele estava a fazer algo, desvia os olhos do seu álbum e tenta perceber o que ele está a fazer. Quando o vilão lhe estica o objecto que tinha no bolso, a senhora rapidamente muda de expressão. As suas sobrancelhas levantam-se um pouco, as bochechas sobem, e os cantos da boca movem-se para cima. A senhora mostra uma cara de contentamento. Ao ver a reacção da senhora também o vilão se deixa descontraír, e a sua face volta a mostrar um sorriso, desta vez menos tímido, as sobrancelhas sobem um pouco, assim como os cantos dos lábios que voltam novamente a subir, as bochechas também se elevam um pouco. O homem apresenta um sorriso afectuoso, de satisfação (figura 3.10). Esta expressão contudo é rapidamente alterada quando se voltam a ouvir sirenes da polícia na rua. A expressão do vilão altera-se por completo e volta novamente a baixar rapidamente as sobrancelhas, tornando-as mais grossas, os olhos desviam-se rapidamente no sentido do barulho, a boca deixa de ter os cantos voltados para cima, ficando completamente horizontal. O seu olhar agora é de desconfiança (figura 3.11).



Figura 3.10 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – satisfação



Figura 3.11 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – desconfiança

Esta expressão no vilão permanece, enquanto permanece também o som das sirenes na rua. Uma expressão de incerteza e hostilidade. A senhora aproxima-se dele e coloca-lhe a mão na arma, pois este já a tinha preparado, abrigando-o a baixá-la. No rosto da senhora não há sinal de medo ou receio, aliás os cantos dos lábios da senhora estão ligeiramente puxados para cima, apresentando esta um ligeiro sorriso, também o queixo está puxado para cima, em conformidade com a boca. Os seus olhos vão olhando para o vilão e para a sua arma, como que lhe pedindo que não tenha medo, pois ela está ali. O vilão, que primeiro está visivelmente desconfiado (figura 3.12), muda a sua expressão. A sua cabeça levanta-se, as sobrancelhas elevam-se e ficam mais finas, e a sua boca abre-se ligeiramente, em sinal de espanto (figura 3.13).



Figura 3.12 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – desconfiança



Figura 3.13 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – espanto

A senhora encaminha o vilão para dentro de um pequena despensa, e faz uma indicação com a cabeça para que ele entre lá dentro, o vilão percebe a mensagem corporal emitida pela senhora e entra para dentro da despensa. O vilão apresenta uma expressão de surpresa, não percebe o que a senhora quer fazer. A senhora tira-lhe a arma da mão e devolve-lhe o seu objecto. A sua testa continua levantada, os olhos abertos, com o olhar fixo na senhora, e a boca abre-se ainda mais em sinal de espanto/surpresa (figura 3.14). Enquanto a senhora lhe fecha a porta os olhos do vilão piscam bastantes vezes, provavelmente em sinal de confusão mental.



Figura 3.14 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – espanto

A mulher, que enquanto prendia o homem na despensa apresentava sempre um leve sorriso, volta agora ao seu semblante carregado. A boca fechada horizontalmente. Novamente

aparece o levantar da sobrancelha direita de uma forma mais acentuada que a esquerda. A senhora pensa no que ira fazer a seguir (figura 3.15). A sua expressão é grave.



Figura 3.15 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – tomada de decisão

A senhora, ainda dentro de casa, coloca na cabeça a meia que o homem utilizava para tapar a cara dele, e sai para a rua com uma bandeira branca improvisada na mão. Surgem agora, pela primeira vez, os policiais que se encontram na rua, estes policiais encontram-se com caras viseis de sentimentos negativos, principalmente raiva. A boca está com os cantos dos lábios voltados para baixo, na forma de um U invertido, os lábios estão bastantes finos. Os olhos encontram-se semiabertos com as sobrancelhas bastante baixas, quase confundidas com os olhos (figura 3.16). A senhora, que se encontra agora no alpendre da sua porta, avança um pouco para a frente, mas ao fazer isto desequilibra-se. Com este gesto um dos policiais dispara a sua arma. A cara de raiva do polícia chefe, muda de expressão quando ouve o tiro, é agora uma cara de susto, a boca abre-se muito, o corpo recua para trás em sinal de defesa enquanto as mãos são colocadas na frente do corpo também para se defender (figura 3.17). Passado o susto o polícia volta para o seu estado inicial, a cara de raiva (figura 3.16).



Figura 3.16 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – raiva



Figura 3.17 – *Frame* da curta-metragem “The Guest” – susto

A senhora não foi atingida, e levanta-se do chão com ambas as mãos no ar, esta comunicação corporal indica que a senhora se pretende render aos polícias, e eles percebem isso mandando-a avançar para confirmar se a senhora que tem na frente corresponde à foto do vilão que possuem. Ao confrontar a foto com o rosto da senhora o polícia faz o gesto típico com a cabeça para fazer uma afirmação. Abana a cabeça de cima para baixo em sinal afirmativo.

3.5.3. Curta-metragem 3

A terceira curta-metragem a ser analisada foi “Heimatland”, dos realizadores Andrea Schneider, Lorreta Arnold, Marius Portman e Fabio Friedli. O personagem principal da curta-metragem é um senhor, de meia-idade que tem um fascínio exagerado pelo seu país.

A primeira vez que vemos o personagem principal da história este apresenta-se com os olhos abertos, e as pálpebras apenas um pouco cerradas, a boca também se encontra semiaberta, traço característico deste personagem. Não mostra nenhuma emoção específica, aparenta estar calmo. Os olhos vão piscando de vez em vez, como é habitual acontecer no ser humano. Esta é a sua expressão natural, um rosto calmo e pacífico (figura 4.0).



Figura 4.0 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – calma

Depois de tomar o pequeno-almoço o personagem decide fazer um pouco de exercício físico, dentro da sua casa. Enquanto executa estes exercícios a sua expressão altera-se do habitual. A sua boca encontra-se mais aberta, provavelmente para conseguir respirar melhor.

Tendo em conta o corpo do personagem (excesso de peso), os exercícios que realiza são feitos de uma forma muito pouco ágil, conseguimos perceber que a sua forma física não é das melhores (figura 4.1). E isso fica mais patente quando depois de acabar um simples exercício o personagem coloca ambas as mãos nos joelhos e respira ofegante enquanto tenta recuperar as forças. A sua respiração é de tal forma ofegante que conseguimos ver o personagem a mexer o tronco ao som da respiração (figura 4.2).



Figura 4.1 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – agilidade



Figura 4.2 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – cansaço

É muito comum quando as pessoas acabam de fazer um esforço físico colocar as mãos nos joelhos de forma a conseguir recuperar as forças, este gesto é uma forma de sabermos

que o personagem se encontra a tentar recuperar o fôlego, devido ao exercício físico que acabou de efectuar.

Um novo dia começa para o personagem, e como sempre esse dia começa com o despertador a tocar. Quando o tenta desligar o despertador, o som não obedece, e continua a ouvir-se uma música de fundo, apenas com a sua mão em cena o personagem mostra-se irritado, pois bate várias vezes com a mão no botão de desligar do rádio, mas a música continua a ouvir-se. Acorda e olha com cara de ensonado para o rádio, os olhos ainda meio fechados, a piscar diversas vezes. Constante que o som que ouve não vem do seu rádio despertador e levanta-se da cama apressado e dirige-se em direcção ao som. Chega junto da porta e espreita pelo olho mágico que existe na porta.

Surge na frente da porta um homem baixo, de bigode farto e cabelo escuro, a sua expressão é neutra, e segura na mão direita um bastão comprido. Este novo vizinho que se encontra na porta parece olhar directamente para quem se encontra atrás da porta. O vizinho transmite uma sensação de intimidação, devido ao seu olhar fixo (figura 4.3).



Figura 4.3 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – intimidação

O personagem da história olhando para ele consegue perceber as suas diferenças culturais. Apenas pela sua aparência física dá para entender que este novo vizinho que se encontra na porta não é daquele país. O físico é mais uma vez determinante como forma de comunicação corporal. Sendo um adepto convicto da sua raça o personagem ao constatar este facto assusta-se. Recua rapidamente para longe da porta, a sua boca abre-se muito, os olhos ficam arregalados e leva ambas as mãos à boca, está visivelmente assustado. Os seus dedos tamborilam junto da boca enquanto os olhos deslizam para os lados dentro das órbitas. Este gesto de colocar as mãos perto da boca é sinal de que algo negativo lhe passou pela cabeça,

este sinal é indica dúvida, incerteza ou apreensão (figura 4.4). O personagem decide trancar a sua porta.



Figura 4.4 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – susto/aflição

Assim que tranca a porta vai a correr para junto do rádio despertador, liga-o numa música tipicamente suíça (o país onde decorre a acção). Pega no rádio e coloca-o junto da sua orelha, provavelmente para se concentrar apenas na sua música, fecha os olhos enquanto dá um suspiro de alívio. A sua cara apresenta agora uma expressão muito diferente da expressão de medo vivenciada antes. Esta expressão demonstra alívio e calma, o corpo fica relaxado (figura 4.5). A boca continua aberta por um período de tempo, e os olhos mantêm-se fechados para se concentrar apenas na música que toca e esquecer o que o aterroriza lá fora.



Figura 4.5 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – alívio

Voltando à sua habitual rotina, o personagem encontra-se agora a fazer exercício físico dentro de sua casa, o esquema mantém-se o mesmo, o corpo pouco trabalhado executa movimentos pouco ágeis. Repentinamente ouve-se um barulho de um berbequim. O personagem movimenta rapidamente o corpo para o lado direito, depois bruscamente para o seu lado esquerdo, tentando entender de onde vem o barulho que ouve, enquanto isso vai piscando os olhos, numa tentativa de compreensão. O barulho não cessa e o personagem avança para o local de onde o barulho para surgir. Chega perto de uma parede, e de forma a conseguir ouvir melhor o que se passa do outro lado faz um gesto muito característicos nestas ocasiões, coloca uma mão no ouvido de forma a isolar os sons à sua volta (figura 4.6). A sua expressão permanece calma, a boca está fechada e os olhos atentos.



Figura 4.6 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – escutar

Enquanto está a tentar escutar o que se passa do outro lado da parede surge um berbequim na sua direcção, a parede foi perfurada e por pouco não o atingiu. A sua expressão altera-se quando o berbequim passa a parede. A sua boca abre-se, os olhos ficam arregalados e as sobrancelhas levantam-se, os olhos piscam rapidamente uma vez. O seu semblante é agora assustado (figura 4.7). Coloca o olho em direcção do buraco, nunca deixando o seu ar de assustado, as mãos estão apoiadas na parede para se conseguir equilibrar. Os olhos permanecem arregalados e a boca aberta. Ainda não recuperou do susto (figura 4.8).



Figura 4.7 – *Frame* da curta-metragem
“Heimatland” – susto



Figura 4.8 – *Frame* da curta-metragem
“Heimatland” – susto

A única forma de se acalmar é fazer o que já tinha feito antes, ir até ao seu rádio despertador, colocá-lo perto do ouvido e escutar, de olhos fechados, a música característica do seu país. É exactamente esta a atitude que toma, e rapidamente a sua expressão deixa de ser assustada para voltar a ficar calma, com a boca fechada e os olhos também fechados a ouvir o som e a balançar o corpo ao ritmo dele (figura 4.9). No entanto algo de estranho acontece, o rádio sintoniza uma nova frequência e começam a surgir no ar os acordes de uma música aparentemente árabe. Mais uma vez a sua expressão se altera, e surge novamente as feições de uma cara de susto e pânico. A boca torna a abrir-se muito, os olhos ficam bastante arregalados e olham para o rádio com incredulidade (figura 4.10). Desliga o rádio rapidamente, sem nunca tirar da sua face aquela expressão de susto/espanto.



Figura 4.9 – *Frame* da curta-metragem
“Heimatland” – calma/alívio



Figura 4.10 – *Frame* da curta-metragem
“Heimatland” – susto/espanto

Um novo dia começa, e o despertador toca, contudo continua sintonizado numa estação de música árabe. Quando desliga o rádio despertador, ainda deitado na cama conseguimos perceber que o personagem se sente atónito. A boca está fechada, os olhos muito abertos sem se mexerem, as sobrancelhas encontram-se um pouco subidas na testa. Apenas a sua mão se moveu da cama para desligar o rádio com a música árabe. Levanta-se da cama e volta ao seu estado habitual, inicia a sua rotina diária. O personagem aparece a ler calmamente o jornal, contudo repentinamente a sua expressão volta a modificar-se, depois de pousar o jornal na mesa e ficar atentamente a olhar para ele, os seus olhos arregalam-se um pouco, e a sua imaginação faz-lhe uma partida. Encontra-se novamente atónito e só o gesto de acenar com a cabeça da esquerda para a direita, num gesto de negação o faz voltar à realidade. Decide ir regar as suas plantas, contudo o seu inconsciente volta a pregar-lhe uma partida, os seus olhos abrem-se arregalados, as sobrancelhas ficam mais levantadas e unidas no centro, a testa também se eleva um pouco. De forma a acalmar-se vai a correr fechar as folhas do jornal e fecha os olhos para se concentrar.

Tocam à campainha, ele volta a abrir os olhos e vai em direcção á porta para ver quem é. Espreita pelo olho mágico e volta a ver o seu novo vizinho. Mais uma vez o personagem se assusta, os olhos tornam a ficar arregalados, as sobrancelhas subidas e a boca abre-se um pouco. Recua uns passos para trás e coloca a sua mão sobre o coração, um gesto representativo de sobressalto (figura 4.11). Continua a recuar agora de forma mais rápida acabando por se desequilibrar, e as alucinações atingem-no novamente. Visivelmente assustado o personagem coloca a sua mão esquerda por cima do seu coração, um gesto de quem está realmente assustado com o que está a experienciar. A boca permanece aberta e os olhos bastante arregalados.



Figura 4.11 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – susto/sobressalto

O personagem continua a recuar de costas e desequilibra-se pelo caminho, nunca deixando a sua cara de assustado. Encosta-se na porta do roupeiro e sai de lá uma arma que lhe fica apontada ao nariz, a primeira reacção do personagem é colocar as mãos para cima em sinal de rendição. A medida que as alucinações vão acontecendo o personagem vai ficando mais assustado, a sua boca mais aberta e o seu olhar mais esgazeado. Decide ir rezar à sua santinha, e como tipicamente acontece quando as pessoas rezam, juntam as duas mãos verticalmente em direcção do peito e sussurram com os lábios (figura 4.12). Os seus olhos continuam bastante arregalados, mas toda a sua cara parece agora mais calma.



Figura 4.12 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – súplica

Contudo as alucinações continuam, a até a sua santinha lhe prega uma partida ao mexer-se. O personagem fica novamente assustado, e coloca as mãos na frente dos olhos como forma de proteger-se do que lhe espera (figura 4.13). O gesto de colocar as mãos na frente dos olhos indica-nos que o personagem se encontra ainda mais assustado do que aquilo que já estava. Podemos considerar que o personagem se encontra agora apavorado, tanto que nem consegue enfrentar a realidade que pensa ter na frente.



Figura 4.13 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – pavor

As suas mãos deslizam da face e encontramos novamente um personagem bastante assustado, continua com a boca aberta e o queixo caído, os olhos arregalados, as sobrancelhas subidas, recua uns metros para trás. Contudo uma última alucinação ainda está para surgir, e está é sem dúvida a mais assustadora de todas, a sua boca abre-se num grande grau e o queixo fica ainda mais caído, os olhos quase saltam para fora das órbitas, de tão arregalados que se encontram (figura 4.14).



Figura 4.14 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – medo

Ao tentar livra-se do ser rádio despertador, pois foi lá que viu a última alucinação, fica preso nos fios do rádio e cai desamparado no chão. A sua face altera-se e começam a surgir traços de uma pessoa que está prestes a sufocar. Os olhos começam a revolver-se dentro das órbitas, a boca ofegante abre e fecha tentando respirar, as mãos são levadas à garganta tentando livrar-se dos fios que o prendem (figura 4.15).



Figura 4.15 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – asfixia

O vizinho, que continua a bater na porta apercebe-se que algo de errado se passa, arromba a porta e quando se depara com a situação do personagem principal, leva rapidamente uma das mãos à boca num sinal claro de pensamento negativo. Ao ver o vizinho aproximar-se dele com um cutelo nas mãos a sua expressão altera-se novamente, surgem os traços que definem uma pessoa com medo, os olhos arregalados, as sobrancelhas erguidas, a boca aberta. O vizinho livra o personagem dos fios asfixiantes, e quando livre o personagem respira com alívio ainda deitado no chão.

Novamente apático, e ainda visivelmente assustado o personagem apresenta uns olhos bastante abertos, a boca ligeiramente aberta e os olhos piscam de incredulidade. O vizinho ajuda-o a levantar e coloca-o sentado na cama. Ao ver que o personagem continua apático, sem mexer os olhos ou qualquer outra parte do corpo, o vizinho coça o queixo, numa tentativa clara de tentar avaliar a situação, é também um sinal que o vizinho está a tomar uma decisão.

O vizinho chega a uma conclusão, pega no rádio, que ainda se encontra no chão, liga-o na ficha e coloca-o a trabalhar, surgem os acordes de uma música suíça. O personagem continua apático, o seu corpo e os seus olhos continuam sem se movimentar. O vizinho dá umas pequenas chapadinhas na cara do personagem para ver se este volta a si, mas não há qualquer reacção por parte dele (figura 4.16). OS olhos continuam abertos e completamente parados. O resto do corpo também não tem qualquer reacção.



Figura 4.16 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – apatia

O vizinho abandona a casa, mas antes dá dois beijos na face do personagem principal, uma forma de lhe demonstrar que não está ali para lhe fazer mal. Ainda um pouco atónico, com os olhos arregalados, e a boca firmemente fechada o personagem principal vira-se para o rádio e volta a sintonizá-lo, os acordes de uma música árabe surgem no ar. O personagem principal eleva um pouco os cantos dos lábios para cima e movimenta o seu corpo ao ritmo da música (figura 4.17). Apresenta agora uma cara de leve satisfação.



Figura 4.17 – *Frame* da curta-metragem “Heimatland” – satisfação

3.5.4. Curta-metragem 4

A quarta e última curta-metragem a ser analisada foi “Lavatory – Lovestory” realizada por Konstantin Bronzit. A personagem principal é uma senhora, de meia-idade, que trabalha nas limpezas de uma casa de banho pública.

A curta-metragem começa com algumas pessoas que passam na rua, e logo aqui conseguimos facilmente ver diferentes comunicações corporais das pessoas. Uns caminham de costas direitas, o que nos indica que estão confiantes. Outros caminham de costas ligeiramente flectidas, outros caminham com as mãos nos bolsos o que indica falta de entusiasmo etc. (figura 5.0).



Figura 5.0 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – várias

Somos levados para dentro de uma casa de banho, onde vimos pela primeira vez a personagem principal da história. As suas expressões faciais levam a crer que se encontra triste, os cantos dos lábios estão puxados para baixo, as pálpebras encontram-se ligeiramente caídas. Tem o olhar fixo numa folha do jornal que se encontra a ler (figura 5.1).



Figura 5.1 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza

O personagem observa o jornal, e existem três fotografias diferentes no jornal que lhe chamam a atenção. Todas as três fotografias apresentam duas pessoas, de sexos opostos, que expõem uma comunicação corporal que demonstram sentimentos de afecto e intimidade. Na primeira foto aparece uma mulher com os braços em volta do tronco de um homem, na segunda foto aparece um casal de namorados abraços um ao outro, e na terceira foto aparecem dois bailarinos numa pose de dança em que o rapaz coloca a mão na cintura da rapariga. Estas três fotografias despertam um sentimento de ansiedade ou angústia na personagem, justificando assim o gesto que ela faz de seguida, dá um longo suspiro. Os suspiros são uma forma de linguagem corporal que nos indica que a pessoa que o emitiu está provavelmente angustiada ou ansiosa.

A personagem olha para o lado e verifica que a água que tinha posto a aquecer já ferve, e quando constata isso esboça um leve sorriso, os cantos dos lábios curvam-se ligeiramente para cima (figura 5.2).

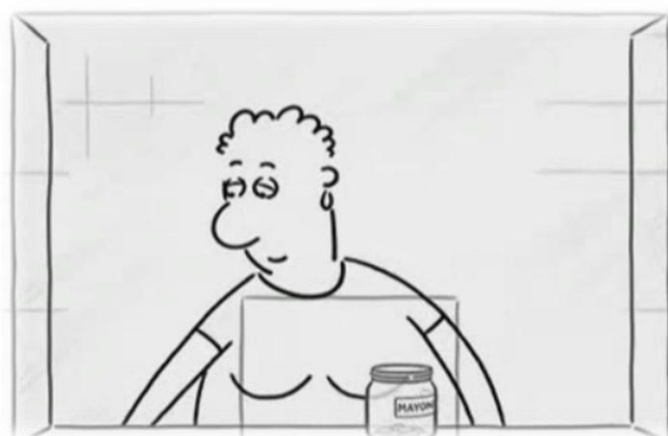


Figura 5.2 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – satisfação

Enquanto prepara o seu pequeno lanche nunca tira o pequeno sorriso dos lábios, e enquanto come vai observando as pessoas que passam por ela. Enquanto as pessoas passam ela vai virando a sua cabeça à medida que elas andam. Ao observar as pessoas que passam ela faz juízos de valor sobre elas dentro da sua cabeça. A forma como posiciona as sobrancelhas, e as formas que a sua boca tomam permitem observar isso. Primeiro passa um homem baixinho e um pouco gordo. Ao observar o senhor a personagem fica com um dos cantos dos lábios levemente arqueado, enquanto as suas sobrancelhas descem ligeiramente e de uma forma diagonal (figura 5.3). Esta micro expressão é um sinal de desdenho. Quando passa um segundo senhor, alto mais com um pescoço proeminente a sua expressão volta a alterar-se, levanta ligeiramente apenas uma das sobrancelhas, sinal de dúvida, e volta a levantar apenas um dos

cantos dos lábios, o queixo levanta-se um pouco, novamente um sinal de desdenho com uma mistura de arrogância (figura 5.4). Os seus olhos ficam também mais fechados. Estas micro expressões duraram apenas alguns segundos. O caso mais flagrante acontece quando a sua expressão se altera de uma forma muito visível, os olhos ficam completamente abertos e deixam de piscar, as sobrancelhas sobem e a sua boca fica também sem qualquer movimento e o queixo fica caído, a personagem ficou atónita (figura 5.5). A razão desta reacção é muito simples, o homem que está a passar por ela é novo, musculado e bastante jeitoso. Enquanto ele passa ela não tira esta expressão da sua cara e segue-o com o olhar. Quando enfim ele acaba de passar a personagem “engole em seco”, uma forma de demonstrar que ficou sem palavras.



Figura 5.3 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – desdenho



Figura 5.4 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – desdenho/arrogância



Figura 5.5 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – atónita

Batem as horas e a personagem verifica que são horas de fazer as limpezas das casas de banho. Inspirada na última foto que viu no jornal, esboça um sorriso (cantos da boca virados para cima, olhos bem abertos), e começa a deslizar pelo chão com uma cara feliz. Para se concentrar mais no seu sonho fecha os olhos e continua a deslizar. Ouvindo um barulho atrás dela abre um dos olhos, depois abre o outro e vira a cara para trás tentando perceber de onde surge o barulho. Quando olha novamente para a frente o pior aconteceu, bate violentamente contra a parede que se encontra na sua frente. A sua expressão facial e corporal altera-se. Os olhos cerram-se com força, a boca abre-se num esgar de dor, deixando à mostra todos os dentes, os braços ficam abertos devido à força do impacto, a testa fica franzida (figura 5.6). Depois do violento embate caí de costas no chão.



Figura 5.6 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – dor

Levanta-se rapidamente e limpa o chão o mais depressa que pode, sem tirar o balde de água que lhe tida caído em cima da cabeça, o facto de fazer isto com pressa e sem tirar o balde da cabeça revela que se sente envergonhada com o sucedido. Quando finalmente tira o balde da cabeça surge com uma expressão triste, novamente os cantos dos lábios arqueados para baixo e os olhos bem abertos, as sobrancelhas arqueadas (figura 5.7).



Figura 5.7– *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – tristeza

Quando retira o balde olha para a porta e para o seu cubículo de trabalho e encontra o seu frasco, onde é suposto colocar moedas, com um ramo de flores. Corre rapidamente em direcção as flores, e quando se aproxima coloca uma das mãos no rosto, enquanto olha fixamente para o achado. O gesto de colocar as mãos no rosto indica que a personagem está a avaliar a situação, algum pensamento lhe está a povoar a mente (figura 5.8).



Figura 5.8 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – dilema

Depois desta reacção de levar a mão ao rosto, a personagem olha rapidamente em todas as direcções, tentando encontrar o remetente das flores, contudo não encontra ninguém. Coloca a mão em cima do coração, provavelmente a questionar-se se as flores serão para ela.

Aproxima-se mais das flores, e estica uma mão para as apanhar, mas retrai-se (a mão volta novamente para junto do corpo). Toma novamente coragem e pega nas flores.

Eleva-as até á zona do nariz, contudo a sua face indica-nos que está desconfiada, a boca encontra-se ligeiramente com os cantos para baixo, a testa está franzida e as sobrancelhas muito descidas, juntos dos olhos. Cheira as flores, nunca tirando a desconfiança do seu pensamento, e da sua face (figura 5.9). Olha novamente em volta, nas várias direcções tentando encontrar o remetente das flores, e mais uma vez não encontra ninguém. Leva novamente as flores ao nariz, contudo a sua cara de desconfiança desaparece, abre um largo sorriso, os cantos dos lábios ficam gentilmente arqueados para cima, e surge uma pequena ruga na terminação destes. As sobrancelhas e a testa são puxadas para cima. Os olhos antes abertos, começam a fechar-se e a personagem enche o peito de ar e inspira profundamente o ar perfumado das flores que recebeu. Os olhos ficam completamente fechados para se concentrar apenas no cheiro que está a receber das flores (figura 5.10).



Figura 5.9 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – desconfiança



Figura 5.10 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – alegria

Enquanto está concentrada a cheirar as flores ouve o barulho de alguém que está a sair do cubículo da casa de banho. Rapidamente abre os olhos e volta para o seu lugar, esperando a pessoa que vai sair. Prepara o seu melhor sorriso, os cantos dos lábios muito levantados, bochechas elevadas, olhos muito abertos, sobrancelhas erguidas, as mãos seguram firmemente o ramo de flores (figura 5.11). Pensa que o homem que vai sair é o remetente das suas flores.

O homem quando a vê com o largo sorriso, e com as flores na mão fica espantado. A sua boca está horizontal, os olhos bastante abertos, e as sobrancelhas bem para cima.

Enquanto o homem que saiu da casa de banho olha para ela espantado ela pisca os olhos várias vezes, um sinal claro de nervosismo.

O homem vai embora o mais rápido que pode, enquanto ele vira costas a personagem segue-o com o olhar, e a medida que isto acontece a sua expressão altera-se. Os cantos dos lábios começam a descer, assim como as sobrancelhas. Fica com uma cara de espanto. Só quando ouve a porta fechar é que os cantos dos seus lábios se arqueiam para baixo, e os seus olhos se concentram novamente nas flores. Existe nela uma expressão de tristeza (figura 5.12).

Ouve-se um novo barulho, vai sair outro homem do seu cubículo, e novamente a personagem ganha esperança e volta a sorrir, e novamente o homem passa por ela e vai embora. E assim acontece mais vezes. A esperança fá-la sorrir. Ao constatar pela terceira vez que o homem que ela pensava ser o remetente das flores na verdade não o é, apodera-se dela não o sentimento de tristeza, mas antes um sentimento de raiva. E isso é bem visível na sua face. Os olhos ficam semicerrados, os lábios bem fechados e arqueados ligeiramente para baixo, a sua testa está franzida e as sobrancelhas juntas, na direcção do nariz (figura 5.13). Quando o homem deixa de estar no seu campo de visão a personagem olha para as flores, surge na sua face uma expressão triste (cantos dos lábios para baixo) e coloca as flores no cesto do lixo. Volta a sua atenção novamente para o jornal.



Figura 5.11 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – alegria



Figura 5.12 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – tristeza



Figura 5.13 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – raiva

A personagem não se consegue concentrar no jornal, olha novamente para o frasco e pega nele, logo depois volta a pousá-lo. De seguida faz um gesto que define exactamente aquilo que está a sentir, ansiedade. Coloca uma das mãos na boca, parecendo que está a roer as suas unhas, enquanto faz este gesto os seus olhos vão olhando em diversas direcções (figura 5.14). A personagem sente-se insegurança e com ansiedade. Mais uma prova disso é o facto de ela depois de ter colocado uma das mãos dentro da boca, anda agora com elas junto da face. Segura a cabeça com a mão enquanto olha para o frasco (figura 5.15). Segurar a cabeça com as mãos é normalmente um sinal de aborrecimento. Olha uma última vez para o frasco e decide voltar ao jornal que estava a ler.



Figura 5.14 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – nervosismo



Figura 5.15 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – aborrecimento

O jornal não consegue atrair as suas atenções por mais que alguns segundos, contudo desta vez quando coloca o jornal para baixo e olha para o frasco, vê que está lá um novo ramo de flores. Não estando à espera desta situação a personagem fica assustada, levanta-se muito rapidamente de forma a afastar-se das flores e o primeiro instinto é colocar as mãos na cara. Rapidamente as tira da cara e olha para o frasco á sua frente, com cara de susto. As sobrancelhas estão com os cantos interiores puxados para cima, a boca encontra-se parcialmente aberta com os cantos para baixo, os olhos estão abertos e fixos no frasco á sua frente, as mãos estão numa posição defensiva protegendo o corpo (figura 5.16).



Figura 5.16 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – susto/protecção do corpo

Desta vez decide procurar mais afincadamente o remetente das flores, e por causa disso põem-se a espreitar por debaixo dos cubículos das sanitas. Quando acaba de fazer isto repara que estão uns quantos homens à espera na entrada, que acabaram de ver o que ela estava a fazer. Todos eles apresentam sinais de espanto na cara. Os olhos muito abertos e as sobrancelhas subidas. Os lábios é que apresentam diferentes posições, uns estão arqueados um pouco para cima, outros um pouco para baixo e outros encontram-se dispostos horizontalmente.

Sentindo-se muito envergonhada com a situação, a personagem corre para um dos cubículos livres. Apesar de não se ver a sua cara conseguimos perceber o seu embaraço, pois esta esconde totalmente a sua face atrás das mãos. Quando saí do cubículo esta posição mantém-se. Sem ser capaz de olhar para a cara de ninguém saí do cubículo sempre com as mãos na frente do rosto. Volta para o seu lugar e coloca o jornal na frente da sua cara, mas é tal a pressa e a tristeza que sente que coloca o jornal virado ao contrário e nem se dá conta desse facto.

Quando coloca novamente o jornal para baixo, depara-se com um novo ramo de flores no seu frasco. A sua expressão é agora muito triste, apesar de ter recebido um novo ramo. A sua boca tem os cantos muito puxados para baixo, e os seus lábios formam uma linha irregular. As pálpebras encontram-se ligeiramente caídas, surgem rugas na testa (figura 5.17).

Pega nas flores e os seus lábios começam a tremer, este gesto é normalmente aquele que antecede o choro, e efectivamente passados poucos segundos a nossa personagem começa a chorar colocando ambas as mãos no rosto (figura 5.18).



Figura 5.17 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – tristeza profunda



Figura 5.18 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – choro

Enquanto se encontra a chorar surge uma mosca a voar ao pé de si. Quando pousa em cima da personagem, a senhora não acha piada ao sucedido e esbraceja os braços para espanta-la. A sua cara continua triste, os olhos meio fechados e a boca com os cantos para baixo.

A mosca volta novamente para cima da personagem. Irritada com a situação a personagem levanta-se e deixa aparecer uma cara de raiva. A sua testa está franzida, as sobrancelhas descidas e com os cantos exteriores levantados, a boca está com os cantos para baixo, mas está aberta e conseguem-se ver os dentes fortemente cerrados. O corpo está rígido (figura 5.19).



Figura 5.19 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – raiva

A personagem corre atrás da mosca para tentar acertar-lhe. Sempre com uma expressão de raiva no rosto. Corre atrás dela por toda a casa de banho, e quando está para lhe acertar saí repentinamente um homem do cubículo e ela acerta nele. A sua expressão rapidamente se altera, e de uma expressão raivosa surge uma expressão de culpa. A boca abre-se em sinal de interrogação, os olhos ficam com as pálpebras para cima, as sobrancelhas levantadas e o corpo encolhido (figura 5.20). O homem com o susto caiu para trás e fica dentro da sanita. Quando isto acontece a personagem leva uma das mãos á boca e recua uns passos atrás, num evidente sinal de preocupação e culpa (figura 5.21). O homem por seu lado apresenta-se atónito. Os olhos não mexem, assim como o corpo. A boca esta fechada, o queixo levantado e os olhos bastante abertos focados no nada. Quando caí de costas na sanita a sua expressão não se altera, continua com os olhos arregalados e centrados (figuras 5.20 e 5.21).



Figura 5.20 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – culpa

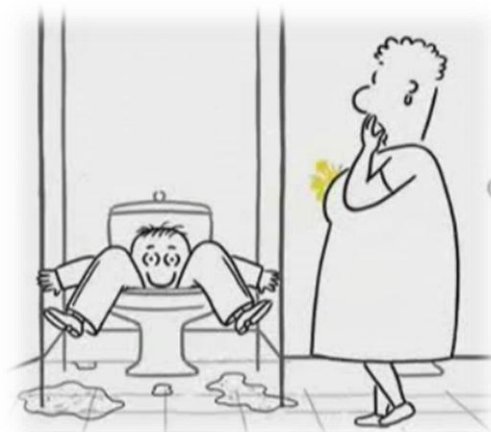


Figura 5.21 – *Frame* da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – susto/culpa

Rapidamente a senhora ajuda-o a levantar, e enquanto o tentar limpar faz um gesto muito típico de alguém que está tímido. Os olhos estão semicerrados, as sobrancelhas arqueadas e a boca com os cantos para cima. Emite um pequeno som de quem se está a rir, mas coloca a mão na frente para disfarçar o riso tímido. O homem vai-se embora chateado.

A senhora coloca novamente uma expressão triste, com os cantos dos lábios voltados para baixo. E deita o resto das flores na sanita e puxa a água. A tristeza nunca abandona as suas feições.

Quando está a sair do cubículo da sanita olha para o chão e encontra uma flor pousada no chão. Rapidamente leva a mão á cara e a sua expressão altera-se. Encontra-se surpresa com o achado, a boca aberta, os olhos com as pálpebras levantadas e o olhar fixo na flor caída. A mão na bochecha pode significar que a personagem está a avaliar a situação, a pensar no sentido de tudo aquilo (figura 5.22).



Figura 5.22 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – espanto

A flor no chão não é a única, existe ao longo do corredor um caminho feito de flores semelhantes. A personagem corre na direcção da rua, na esperança de encontrar por fim o seu admirador. Quando chega á rua a sua cara apresenta sinais de expectativa. A boca aberta, os olhos atentos a todas as direcções, a cabeça volta-se para todos os lados na esperança de encontrar o admirador. O corpo move-se em todas as direcções, não sabendo para onde se deve virar.

Não aparece ninguém, a sua face começa a ficar triste, os cantos dos lábios descaem, as pálpebras ficam mais caídas, o seu braço também descaiu para baixo. A personagem encontra-se resignada. Volta para dentro e começa a limpar as flores que ficaram no chão.

As flores, fazendo agora o caminho inverso (da rua para a casa de banho), vão ter á porta de um cubículo. A personagem ocupada a limpar vai até a esse cubículo, e quando chega

perto a porta descai e abre-se. Lá dentro está um homem, com metade de um ramo de flores na mão. O homem pisca os olhos diversas vezes quando a porta se abre, no entanto a sua expressão demonstra calma. O piscar dos olhos no entanto indica-nos que ele se encontra nervoso. Estende o resto do ramo a senhora e esboça-lhe um leve sorriso, os cantos da boca elevam-se, os olhos parecem ficar meigos.

A primeira reacção da senhora é colocar a mão sobre o coração, e surge espanto na sua cara. A boca está aberta, os olhos muito abertos concentrados no homem, as sobrancelhas levantadas (figura 5.23). Á medida que o tempo corre as mãos da senhora vão percorrendo a sua cara, em sinal de tentar despertar para a realidade, o espanto deixou sem saber o que fazer (figura 5.24).

A senhora, passado uns segundos abre um grande sorriso, cantos dos lábios para cima, olhos com as pálpebras puxadas. Os braços abrem-se num evidente sinal de reciprocidade para com o homem (figura 5.25).



Figura 5.23 – Frame da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – espanto



Figura 5.24 – Frame da curta-metragem
“Lavatory-Lovestory” – espanto

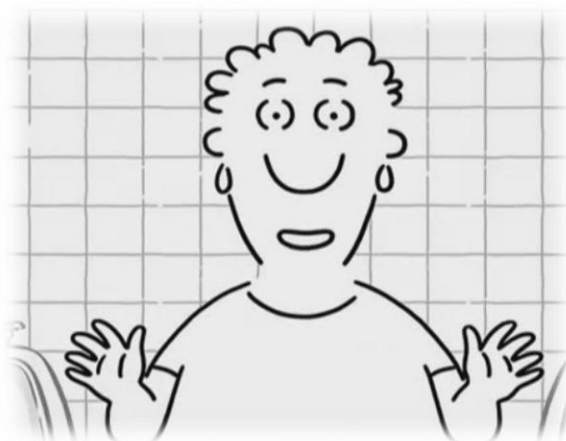


Figura 5.25 – Frame da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria e receptividade

A curta-metragem acaba com um claro sinal de afecto entre os dois. Os dois abraçados, com uma expressão de felicidade no rosto, os cantos dos lábios levantados, a partilharem o mesmo jornal. Existe claramente uma relação afectiva entre as duas personagens e um certo grau de intimidade alcançado.



Figura 5.26 – *Frame* da curta-metragem “Lavatory-Lovestory” – alegria/afecto

4. Apresentação e discussão dos resultados

Um dos objectivos propostos com esta pesquisa é entender quais as fisionomias escolhidas pelos realizadores para transmitirem ao público as emoções que as personagens estão a sentir. Depois de analisadas as quatro curtas-metragens de animação conseguimos encontrar alguns pontos em comum entre elas que nos permitem fazer uma análise sobre este tópico. Existem apenas duas emoções que ocorrem nas quatro curtas-metragens analisadas. A emoção de satisfação é a primeira a ser examinada. Nas quatro curtas-metragens este sentimento expressa-se de uma forma semelhante. Na primeira curta-metragem analisada, intitulada “O acidente”, o personagem principal ao demonstrar que está satisfeito apresenta um sorriso na cara, os cantos dos seus lábios encontram-se arqueados para cima, o corpo está direito e as bochechas levemente levantadas (figura 2.9). No primeiro caso analisado esta satisfação é ainda mais evidente pelo facto do homem estar a esfregar as mãos uma na outra. Na segunda curta-metragem, intitulada “The Guest”, o sentimento de satisfação é manifesto através do sorriso, apesar de ser um sorriso tímido, os cantos dos lábios encontram-se puxados para cima, as bochechas estão também elas levantadas, assim como as sobrancelhas. O corpo está direito (figura 3.10). Na terceira curta-metragem, intitulada “Heimatland”, o mesmo padrão se volta a encontrar, o personagem apresenta um leve sorriso nos lábios, os seus cantos estão levemente puxados para cima, as bochechas também sobem um pouco. O corpo está direito e recto (figura 4.17). Na quarta curta-metragem, intitulada “Lavatory - Lovestory”, temos novamente as mesmas características, os cantos dos lábios estão puxados para cima, e as sobrancelhas estão um pouco subidas na testa (figura 5.2). A característica em comum desta emoção é o facto de a boca se encontrar com os cantos puxados para cima, apenas na terceira curta-metragem esse facto não é tão evidente, contudo tendo em conta toda a situação envolvente é esse o sentimento que o personagem nos quer transmitir.

O susto, ou ficar assustado é outra emoção que aparece nas quatro curtas-metragens analisada. Ficar assustado leva a que o rosto do personagem se altere bastante da sua fisionomia comum, e muitas vezes com este sentimento surge um sentimento de protecção do corpo, as personagens colocam as mãos na frente do corpo para se tentar proteger. Na primeira curta-metragem o personagem para demonstrar um sentimento de susto surge com a boca bastante aberta (os cantos dos lábios arqueados para baixo), os olhos ficam arregalados e o queixo caído. As sobrancelhas elevam-se e surgem algumas rugas na face. As mãos são colocadas na frente da cara de forma a proteger-se, pois o perigo está muito próximo (figuras 2.4 e 2.5). Na segunda curta-metragem as mesmas feições se repetem, a personagem abre

muito os olhos, a testa fica levantada assim como as sobrancelhas, a boca fica entreaberta. Também esta personagem cerra a mão em punho e coloca-a em frente do tronco, uma forma de se proteger (figura 3.4 e 3.5). Na terceira curta-metragem o personagem vive vários momentos de susto, e todos eles apresentam as mesmas três características base. A boca abre-se bastante, os olhos ficam arregalados, e as sobrancelhas elevam-se (figuras 4.7, 4.8, 4.10). No primeiro susto que apanha, o personagem complementa este sentimento de susto com um sentimento de aflição, pois coloca rapidamente as mãos na boca enquanto recua uns passos atrás para se afastar da fonte de susto (figura 4.4), o mesmo acontece na quarta curta-metragem, ao ficar assustada a personagem recua também uns passos atrás e apresenta as mesmas características que as outras personagens, a boca aberta (com os cantos para baixo), os olhos arregalados, a testa e as sobrancelhas elevam-se. Também na quarta curta-metragem a personagem coloca as mãos na frente de corpo e cerra um dos punhos, novamente a protecção do corpo com as mãos (figura 5.16). O susto e o medo são dois sentimentos complementares, o susto leva ao medo e o medo assusta. A forma de representação destes dois sentimentos é também muito semelhante, e muitas vezes é difícil de distinguir entre um sentimento e o outro.

A apatia, ou ficar atónito, é outra emoção que surge em três das quatro curtas-metragens estudadas. Este sentimento é muito fácil de recriar pois quando um ser humano está atónito não tem qualquer reacção, logo os olhos não mexem nem o corpo se movimenta. É assim que nestas curtas-metragens a apatia foi representada: na primeira curta-metragem o personagem encontra-se atónito quando cai do telhado, a sua face apresenta uma cara de medo, no entanto os seus olhos e o seu corpo não têm qualquer movimento o que nos indica que o personagem está atónito (figura 2.16). Na terceira curta-metragem o mesmo padrão se repete, o personagem encontra-se como uma face que demonstra espanto, os seus olhos não se mexem, e nem o resto do corpo tem reacção. O seu vizinho executa depois um gesto muito comum de quem pretende tirar uma pessoa da apatia, dá-lhe umas leves chapadinhas na cara, para ver se ele volta a si (figura 4.16). Na quarta-curta metragem voltamos a encontrar a falta de movimento como indicador de ficar atónito (figura 5.5).

Outro sentimento muito ligado ao ficar atónito é o sentimento de espanto, contudo quando a pessoa está espantada tem movimentos corporais e oculares. Ficar espantado também leva a algumas alterações na face, os olhos geralmente ficam com as pálpebras mais levantadas que o costume, as sobrancelhas e testa elevam-se e a boca fica aberta num “oh!”. Na segunda curta-metragem o vilão fica espantado quando a senhora o ajuda (figura 3.13 e 3.14), na terceira curta-metragem o personagem fica espantado quando o rádio muda de frequência (figura 4.10), e na quarta curta-metragem quando finalmente encontra o

remetente das flores (figuras 5.22, 5.23 e 5.24). Na quarta curta-metragem este sentimento de espanto é complementado com o movimentar constante das mãos, primeiro coloca-as no peito na direcção do coração, seguidamente coloca-as nas bochechas, este gesto de colocar as mais nas bochechas é neste caso um sinal de dúvida, não sabe a reacção que há-de ter.

Há outro facto muito interessante que surge em três das curtas-metragens analisadas, as personagens quando se querem concentrar em algo intensamente fecham os olhos e colocam uma expressão de calma, isto pode ser visto quando a senhora da segunda curta-metragem fecha os olhos para ouvir uma música que poem a tocar, quando o senhor da terceira curta-metragem fecha os olhos para se acalmar e ouvir somente a música que pôs a tocar no seu rádio despertador (figuras 4.5 e 4.9), e quando a senhora da quarta curta-metragem fecha os olhos e inspira intensamente o cheiro que emana das flores (figura 5.10).

Quando queremos que as personagens demostrem dor existem também algumas expressões que nos remetem para esse sentimento. Como podemos observar na primeira curta-metragem o personagem tem os olhos bem cerrados, a testa fica fortemente franzida, as bochechas elevam-se e surgem rugas na testa. A boca fica “quadrada” mostrando toda a dentição (figura 2.13). O mesmo acontece na quarta curta-metragem, os olhos cerrados, a boca “quadrada”, a testa franzida (figura 5.6).

A resignação é outro dos sentimentos que pode ser facilmente identificado devido a uns gesto muito comum que se faz habitualmente, o denominado “engolir em seco”. Esta expressão é caracterizada pelo engolir de uma forma lenta e normalmente fazendo barulho. Significa que a pessoa se arrependeu do que ia fazer ou dizer. Estas duas situações acontecem na primeira e na quarta curta-metragem. Na primeira curta-metragem o personagem engole em seco quando vê que o seu plano pode não correr como esperado, e na quarta curta-metragem a senhora engole em seco quando acaba de ver passar o homem musculado. A resignação pode ser facilmente representada nas personagens animadas desta forma.

A arrogância é outra das emoções que pode ser facilmente identificada pelas suas características faciais e corporais. Nas curtas-metragens exploradas existem duas em que este sentimento é expresso de uma forma muito própria. Na primeira curta-metragem o personagem apresenta um sorriso no rosto, os cantos dos lábios estão voltados para cima, o queixo fica também levantado, as pálpebras fecham-se um pouco, as sobrancelhas ficam afastadas dos olhos e por fim o peito é projectado para a frente (Figura 2.3). Na quarta curta-metragem voltamos a ver os mesmos traços, as pálpebras ficam mais cerradas, o queixo é levantado, surge um sorriso de desdenho no rosto, com os cantos dos lábios puxados para cima, no caso da quarta curta-metragem a personagem mostra mesmo um dos cantos dos lábios mais puxado que outro, enfatizando ainda mais a sua expressão emotiva (Figura 5.4).

Encontramos ainda mais expressões faciais reveladoras de emoções, os suspiros são outro exemplo disso. Na terceira curta-metragem o personagem dá um suspiro enquanto fecha os olhos e ouve a música, isto é um sinal claro de alívio, o suspiro vem enfatizar isso mesmo. Na quarta curta-metragem temos novamente um suspiro, contudo desta vez é um sinal de ansiedade ou angústia, pois o suspiro é acompanhado de um arquear dos cantos dos lábios para baixo, sinal de tristeza.

De referir que estas emoções são sempre vistas no seu contexto, se víssemos uma frame de filme isolada poderíamos facilmente cair em erro quanto á sua interpretação. Estas emoções têm sempre um contexto significativo que nos ajuda a interpretá-las. Os sentimentos e as emoções são específicos de cada história e de cada cultura. O personagem da terceira curta-metragem, que é um compatriota do seu país assusta-se quando encontra um personagem de outro país com outra cultura. Se não tivéssemos em conta a história do personagem poderíamos pensar que o vizinho que se encontra na porta era um inimigo ou alguém conhecido de quem ele tinha medo. O significado de uma alteração de fisionomia ou de movimentos no corpo não pode ser analisado isoladamente, mas antes analisado tendo em conta um contexto global. O ser humano é sensível aos sinais corporais alheios, mas se estes movimentos forem analisados de uma forma isolada podem ser facilmente interpretados equivocadamente.

Estes foram as emoções mais evidentes que se conseguiram caracterizar tendo em conta a análise e interpretação das quatro curtas-metragens escolhidas. O facto de se conseguir observar no corpo as emoções que as personagens estão a viver leva-nos a considerar de forma evidente que o corpo e a linguagem corporal são um elemento fundamental de comunicação.

A comunicação, por sua vez, é um elemento fundamental em todas as sociedades, e o corpo é o seu instrumento por natureza. Utilizamos o nosso corpo para enviar mensagens, para transferir informação, para partilhar emoções. O grande objectivo da comunicação é o entendimento entre as pessoas. Existem várias ferramentas que podem ser utilizadas num processo de comunicação, não podemos entender a comunicação tendo apenas em conta a sua linguagem verbal, e a sua expressão escrita. Nas quatro curtas-metragens de animação analisadas, o único e principal elemento de comunicação analisado foi o corpo, as movimentações das mãos, as movimentações do tronco, as alterações ocorridas na face do personagem. Se a linguagem corporal não fosse uma forte mensagem de comunicação, não existiriam filmes animados sem falas. Ao olharmos para o assentador de tijolos da primeira curta-metragem, para a senhora idosa da segunda curta-metragem, para o senhor suíço da terceira curta-metragem e para a senhora que limpa casas de banho da quarta curta -

metragem conseguimos perceber os sentimentos e as emoções que vivenciam, analisando apenas a sua linguagem corporal. Os gestos são usados para descrever emoções, para preencher silêncios, para comunicar acontecimentos. O corpo estabelece uma linguagem exclusiva que não está unicamente ao serviço da linguagem verbal. O corpo é uma mensagem, e o comportamento não-verbal é a sua forma de comunicação.

A linguagem corporal é entendida como elemento fundamental da comunicação.

O corpo influencia toda a narrativa fílmica, influencia o trabalho dos realizadores, influencia as suas decisões quanto ao desenvolvimento da acção, e influencia também o contexto de toda a história. É muito fácil de entender isso olhando para as quatro personagens principais do estudo. O personagem principal da primeira curta-metragem é um assentador de tijolos, essa profissão carece de alguma agilidade por parte do personagem. Assim o personagem é um rapaz magro e que se movimenta facilmente. O seu caminhar é também influenciado pelo seu corpo, os passos são rápidos e leves.

Nas outras três personagens das outras curtas-metragens o corpo apresenta-se de uma forma diferente, e tendo em conta esse factor as personagens também se movimentam de forma diferente. A senhora da segunda curta-metragem é velhinha, o seu corpo é gordo e apresenta já algumas rugas de expressão na testa, o desenvolvimento da acção é influenciado por estes factores. Os seus passos e forma de andar são executados de uma forma mais lenta, existe uma maior lentidão nas tarefas que executa.

O mesmo acontece com o personagem da terceira curta-metragem, o seu corpo é gordo e isso influencia a forma como os realizadores escolheram os seus movimentos corporais. Quando o personagem faz alguns exercícios físicos em sua casa executa-os de uma forma muito rígida e pouco ágil, e como é normal em corpos mais gordos o personagem apresenta logo dificuldades na respiração e um cansaço excessivo. O desenrolar da acção nesta curta-metragem é totalmente influenciado pelo personagem principal. O facto de tropeçar num fio e cair logo no chão, ficando completamente enrolado demonstra novamente a sua falta de agilidade, uma condição muito relevante para todo o desenvolvimento da acção.

A personagem da quarta curta-metragem apresenta também uma estrutura física mais rechonchuda, e este facto volta a ser decisivo em todo o desenvolvimento da acção. A sua atitude corporal é muito própria, como afirma Davis (1979), os movimentos do corpo humano são tão *“pessoais quanto a própria assinatura”*, o mesmo acontece com os movimentos das personagens animadas, cada movimento é próprio da sua personagem. Os movimentos reflectem o carácter da personagem, o modo como o corpo ocupa o espaço envolvente é característico de cada uma. O corpo influencia a forma como o corpo da personagem se movimenta.

Os movimentos que expressam emoções são semelhantes entre si, no entanto os realizadores, dependendo do corpo do personagem que tem pela frente fazem diferentes escolhas de animação. O personagem da primeira curta-metragem movimenta muito mais o seu corpo do que a personagem da segunda curta-metragem. O seu corpo permite fazer mais movimentos, abrir mais a boca, mexer mais as mãos e o tronco.

Os movimentos possíveis de serem realizados pelas personagens também são muito influenciados pelo tipo de animação escolhido. As animações em papel permitem fazer uma infinidade de movimentos corporais, já as animações realizadas com pasta de modelar são mais restritas neste ponto, os movimentos não são tão fáceis de representar. Nos quatro personagens principais das curtas-metragens escolhidas todos apresentam diferentes focos de trabalho em termos de movimentação corporal. A primeira curta-metragem foca mais todo o rosto, a segunda curta-metragem movimenta mais os olhos e as sobrancelhas, a terceira curta-metragem dá uma especial atenção à boca e aos olhos, a quarta curta-metragem desenvolve mais os olhos, testa e boca do personagem. Os realizadores fazem opções corporais nas suas personagens tendo em conta a acção e o conteúdo que querem desenvolver na sua história.

Nesta análise percebemos facilmente que o espectador focaliza essencialmente o rosto do personagem, é aqui que se dão quase todas as alterações que nos permitem identificar as diferentes emoções. O tronco surge como o segundo foco de interesse, no entanto as alterações que se dão neste nível são muito subtis e quase imperceptíveis. Os pés das personagens são a parte física do corpo que menos aparece e aquela a que damos menos atenção. Ao longo desta investigação raramente tivemos os pés como uma referência qualitativa de emoção, normalmente os pés e pernas surgem apenas para indicar direcções e para definir o ritmo de movimento do corpo. Estamos mais acostumados a “*observar as expressões*” do rosto (o sorriso, o olhar etc.) do que o “*restante corpo das pessoas*”. (WEIL e TOMPAKOW, 2001, pág.34)

As escolhas feitas pelos realizadores, em termos de planos de acção, também são influenciadas pelo corpo do personagem da história. Nas curtas analisadas os realizadores dão uma preferência a planos de aproximados de peito e a planos médios para chamar a atenção do espectador para determinadas alterações no rosto do personagem, e consequentemente alterações intelectuais internas que expressam sentimentos. Estes planos permitem ter uma visão mais detalhada sobre as alterações que são efectuadas.

Existe também o recurso aos grandes planos quando o realizador quer dar ênfase a uma emoção que o personagem está a sentir. Estes grandes planos permitem perceber com detalhe todos os pormenores do rosto, e fazer interpretações mais seguras das emoções sentidas (Figuras 2.12, 2.15, 4.4). Na segunda curta-metragem existe um grande plano da cara

do vilão quando este aparece pela primeira vez. Com este grande plano os realizadores dão um grande destaque aos olhos e às suas movimentações, o resto da cara ainda se encontra tapado. Na quarta curta-metragem o realizador também opta por utilizar o grande plano quando a senhora olha para as fotos do jornal. A imagem do jornal aparece em grande plano para destacar a intimidade que existe entre os sujeitos da fotografia.

Os doze princípios básicos de animação são uma ferramenta indispensável no cinema de animação. O exagero é um dos princípios que permite aos realizadores executarem as alterações do rosto de uma forma mais realçada. As bocas das personagens são abertas em grandes ângulos, as expressões são muitas vezes exageradas para representar de uma forma visível as emoções humanas que as personagens querem transmitir. Na vida real, as alterações no rosto são feitas de uma forma mais discreta, os gestos não são tão acentuados nem se prologam tanto no tempo, muitas vezes as expressões humanas duram apenas alguns segundos. No cinema de animação as alterações faciais que representam emoções e os gestos e movimentos do corpo são reproduzidos de forma a terem destaque para os espectadores.

5. Conclusões

5.1.Considerações finais/principais conclusões

A questão de investigação inicialmente colocada foi a seguinte: De que forma tem sido representado o corpo enquanto elemento comunicacional, de expressão gráfica, de emoção e acção, no cinema de animação Europeu entre 2007 e 2010?

O corpo é sem dúvida um elemento comunicacional fundamental, não só a um nível verbal mas especialmente a um nível não-verbal. O corpo quando representado nas curtas-metragens de animação é sempre um elemento comunicacional, ele transmite emoções (dor, espanto, susto, apatia, satisfação arrogância etc.) de uma forma muito característica. As alterações nas expressões faciais e no restante corpo permitem entender certos níveis de emoção e de sentimento.

No rosto existem três áreas chave que permitem ler e entender as emoções que querem ser transmitidas. Os olhos são a primeira área, neles se concentra a essência da personagem, uma alteração na disposição das pálpebras ou na parte central do olho assinala um processo intelectual que ocorre no cérebro da personagem e que é transmitido para o exterior através dos olhos. A boca é outra das áreas fundamentais do rosto que permite transparecer emoções, os cantos dos lábios são frequentemente indicadores do estado psicológico da personagem, os cantos dos lábios virados para cima ou para baixo permitem uma clara distinção entre a alegria e a tristeza. As formas que a boca apresenta, quando aberta também podem esclarecer níveis de emoção. A boca aberta em “oh!” representa claramente uma emoção de espanto. A boca é também uma grande fonte de informação acerca do estado emocional da personagem As sobrancelhas são a terceira área de interesse numa personagem animada. As sobrancelhas elevam-se ou descaem dependendo do tipo de emoção que estamos a sentir, as sobrancelhas estão directamente ligadas com os olhos, fazendo parte da região ocular. Se as pálpebras sobem as sobrancelhas também vão ficar mais elevadas. Para além disso as sobrancelhas adquirem outras formas, elas ficam direitas ou arqueadas, ficam com os cantos elevados para cima ou puxados para baixo. Todas estas formas de representação indicam emoções distintas. Estas três áreas são normalmente analisadas em conjunto, como um todo, pois só desta forma se conseguem compreender as emoções que querem ser transmitidas.

As mãos são um recurso que é utilizado para complementar o que o rosto nos indica. Se as personagens aparecem a roer unhas sabemos á partida que se encontram nervosos, ou se segurarem a cara com as mãos sabemos que provavelmente estão aborrecidos. Mas o rosto continua a ser uma parte relevante que tem que ser analisada, pois só no conjunto geral de movimentos e gestos poderemos fazer suposições sobre as disposições interiores das personagens. As mãos das personagens podem ser entendidas como um complemento ao que a cara nos quer transmitir.

Não podemos no entanto esquecer que as emoções e sentimentos transmitidos têm que ser sempre analisados dentro do seu contexto específico. A história que se vai desenrolando, assim como os cenários e acções envolventes são muitos importantes para determinar as emoções das personagens.

Sendo o corpo um elemento comunicacional de emoção é, por conseguinte, um elemento comunicacional de acção. A acção não se desenvolve sem um corpo, sem uma personagem que aponte uma linha de acção a seguir. Esta acção pode ser lida no corpo, pode ser entendida com a linguagem corporal que a personagem transmite. O corpo é o objecto em torno do qual se desenvolve toda a acção. O corpo, enquanto elemento comunicacional é a fonte de toda a informação, é o corpo que transmite a essência da história, o seu desenvolvimento temporal e o seu desenvolvimento emocional.

As escolhas que os realizadores optam por fazer são fortemente influenciadas pelo corpo da personagem. Quando se quer transmitir uma certa emoção corporal a “câmara” aproxima-se da personagem, assim as suas alterações tornam-se mais visíveis, a sua comunicação corporal é mais observada, pois o corpo surge como elemento único na cena. Nas curtas-metragens que analisámos a maior parte dos planos de “filmagem” são planos médios ou planos aproximados de peito. Estes planos permitem que o espectador se centre maioritariamente no rosto da personagem. Esta posição da câmara em relação à personagem é um factor-chave que permite determinar a direcção da acção dentro do enquadramento.

Outra condição muito relevante na animação é o exagero, principalmente no que diz respeito a demonstração de emoções. Os realizadores optam bastas vezes por recorrer ao exagero para revelar as emoções das personagens, na animação as mudanças faciais e corporais não podem ser feitas de uma forma discreta. O exagero das expressões permite que o espectador identifique mais facilmente a linguagem corporal da personagem. Na vida real a comunicação não-verbal é mais discreta. As alterações no rosto humano podem durar apenas breves segundos e só uma pessoa apta estar atenta a estas alterações as consegue identificar. No cinema de animação o objectivo é falar através do corpo, logo estas alterações são mais exageradas e mais prolongadas temporalmente.

5.2. Reflexão crítica

Reflectindo criticamente sobre o estudo efectuado pretende-se identificar e nomear algumas atitudes e decisões que poderiam ter resultado num trabalho de investigação mais proveitoso.

O método de observação directa e consequente análise de conteúdo poderia ter sido complementado recorrendo a um grupo de sujeitos que fizesse também uma análise do conteúdo das curtas-metragens. Essa análise seria depois recolhida utilizando inquéritos por questionário ou inquéritos por entrevista aos sujeitos seleccionados. Deste forma o estudo não recairia apenas sobre a opinião do investigador, e teria um campo mais alargado de opiniões.

A existência de categorias de emoções é também uma forma que poderia ter sido utilizada para tornar o trabalho mais interessante e rentável: agrupar as emoções que apresentam movimentos e gestos corporais semelhantes em grupos de análise.

Seria interessante perceber novos cruzamentos entre o cinema de animação e a linguagem corporal, apesar de esta temática ter sido abordada no ponto 2.6.1, algumas coisas ficaram por escrever e seria interessante aprofundar essa área de estudo. Também o ponto 3.4 seria passível de ser aprofundado, os métodos de análise corporal arquitectados são diferentes entre e si, e cada um trás uma nova forma de encarar o estudo da linguagem corporal. Estas novas abordagens podem resultar em métodos de análise mais proveitosos e mais interessantes para as investigações nesta área.

5.3. Limitações do estudo

As principais limitações deste estudo prendem-se com questões da ordem temporal. Foram analisadas apenas quatro curtas-metragens pois a análise da linguagem corporal é um processo minucioso e que requer um espaço de tempo abrangente por parte do investigador. Uma vez que este estudo tem um período limitado para ser realizado optei por analisar apenas quatro curtas-metragens.

Outra das limitações deste estudo é o facto de a linguagem corporal ter uma grande abundância de expressões e gestos, e esses gestos e expressões podem incluir em si mais que um significado. Seria impossível (no tempo disponibilizado para a investigação) analisar com todo o detalhe pretendido todas as expressões corporais e gestos e todos os seus diversos significados.

É também importante referir que a linguagem corporal é um tema bastante laborioso, no que refere á escrita sobre o tema. Como afirmam Weil e Tompakow (2001), perceber a linguagem do corpo é mais fácil que escrever sobre ela.

5.4.Perspectivas para trabalhos futuros

Com a finalidade de perspectivar melhoramentos e encontrar novos caminhos possíveis de serem seguidos faz-se agora um ponto da situação sobre os vários futuros possíveis de serem alcançados nesta temática.

Um futuro interessante seria analisar curtas-metragens de animação dos diferentes continentes mundiais. Neste estudo foram somente analisadas curtas-metragens do continente europeu, onde a cultura é semelhante. Ao alargar o estudo para mais continentes seria possível tentar compreender se os gestos e as expressões corporais são diferentes dependendo da cultura, do espaço geográfico e do nível de desenvolvimento social. Os diferentes continentes comportam diferentes países com diferentes culturas, interessa saber se esta linguagem corporal é globalmente utilizada de forma idêntica por todos.

Outro desenvolvimento interessante seria comparar as curtas-metragens com diálogos falados entre as personagens, e as curtas-metragens centradas apenas na linguagem corporal. O facto de as curtas-metragens incluírem um diálogo pode ser um factor de distinção daquelas que não o incluem. Este estudo traria novos tipos de informação sobre a relevância da linguagem verbal numa curta-metragem de animação.

Uma nova abordagem de complemento seria analisar os movimentos corporais e gestuais das curtas-metragens produzidas no séc XX em comparação com as produzidas no séc XXI. Será que as novas pesquisas realizadas na área da linguagem corporal exercem alguma influência na forma de representar o corpo e as suas emoções nas novas narrativas fílmicas?

Como prosseguimento e ampliação da temática abordada nesta dissertação, seria interessante investigar temas, que apesar de referidos não foram muito aprofundados, nomeadamente as formas de representar o corpo nas curtas-metragens de animação, a perspectiva dos realizadores das curtas-metragens analisadas, tendo em apreciação as escolhas feitas para representar as emoções corporais. Seria ainda interessante realizar entrevistas com estes realizadores e perceber o estudo que é feito por detrás de cada personagem, o estudo que é feito por detrás de cada gesto, de cada olhar de cada movimento corporal. Outra forma de complementar este estudo seria arranjar um grupo seleccionado de sujeitos, como já foi referido no ponto 5.2. Esses sujeitos depois de analisarem as diferentes

curtas-metragens seriam sujeitos ao preenchimento de um inquérito por questionário, ou a responderem a um inquérito por entrevista previamente elaborado. Este método de análise permitiria obter a opinião de mais sujeitos e fazer um estudo não baseado apenas na observação do investigador.

6.Referências bibliográficas

ALMEIDA, J. e PINTO, J. *A Investigação nas Ciências Sociais*. 4ª Ed. Lisboa: Editorial Presença, 1990.

ANDRADE, W. M. e TOLEDO, G. M. *O Cinema em Desenho Animado: pioneirismo, experimentalismo e consolidação*. Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2007/resumos/R0706-1.pdf> Acesso em: 22 out. 2010.

AZEVEDO, M. Body Talks – O que o corpo transmite mesmo quando não queremos. Happy Woman, Lisboa, nº67, p. 82-85, Set 2011

BARDIN, L. *Análise de Conteúdo*. Lisboa: Edições 70, 1991.

BECKERMAN, H. *Animation: The whole story*. Canada: Allworth Press, 2003. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=EjW6cCE4v1QC&printsec=frontcover&dq=animation#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 20 out. 2010.

BIRDWHISTELL, R L. *El language de la expresión corporal*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A, 1979.

BIRDWHISTELL, R L. *Kinesics and Context: Essays on body motion communication*. USA: Trustees of the University of Pennsylvania, 1990. Disponível em: <http://books.google.com/books?hl=pt-BR&lr=&id=FZLJMmJIDBIC&oi=fnd&pg=PP2&dq=kinesics+and+context&ots=Td-kYlZgnF&sig=G1kiEvG-ipRU6PCz6t45SRReF25k#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 30 out.2010.

BRIKMAN, L. *A Linguagem do Movimento Corporal*. 3ª Edição. São Paulo: Summus editorial, 1975. Disponível em: http://books.google.com/books?id=6mySLkth92sC&printsec=frontcover&dq=a+linguagem+do+corpo&hl=pt-BR&ei=aqR3Tq-dHoP0-gbpiNTQDA&sa=X&oi=book_result&ct=book_thumbnail&resnum=2&ved=OCDIQ6wEwAQ#v=onepage&q=a%20linguagem%20do%20corpo&f=false Acesso em 25 out. 2010.

BURGOON & SAINE. *The Unspoken Dialogue: An Introduction to Nonverbal Communication*. U.S.A: Houghton Mifflin Company, 1978.

CARMO, H e FERREIRA, M. *Metodologia de Investigação: Guia para Auto-aprendizagem*. Lisboa: Universidade Aberta, 1998.

COOK, T.; REICHARDT, C. *Métodos cualitativos y cuantitativos en investigación evaluativa*. Madrid: Morata, 1995.

CORRAZE, J. *Les communications non-verbales*. 4ª Ed. Paris: Presses Universitaires de france, 1988.

COSTA, A. *Metodologia das Ciências Sociais. Capítulo V: A pesquisa de terreno em sociologia*. 4ª Ed. Porto: Edições Afrontamento, 1990.

COSTA VALENTE, A. *Cinema sem Actores - novas tecnologias da animação centenária*. Avanca: Edições Cine-Clube de Avanca, 2001.

DAVIS, F. *A comunicação não-verbal*. 4ª Ed. São Paulo: Summus Editorial, 1979. Novas buscas em educação; v.5.

DENCOMBE, M. *The good research guide: for small scale social research projects*. Buckingham : Open University Press, 1999.

DESHAIES, B. *Metodologia da Investigação em Ciências Humanas*. Lisboa: Instituto Piaget, 1992. Epistemologia e Sociedade.

EKMAN, P. FRIESEN, W. TOMKINS, S. *Facial Affect Scoring Technique: A First Validity Study*. Semiotica, vol.3, págs 37-58, 1971.

FAST, J. *A linguagem do Corpo*. Lisboa: Edições 70 LDA, 2001.

FREITAS-MAGALHÃES, A. *A psicologia do sorriso humano*. 2ª Ed. Porto: edições Universidade Fernando Pessoa, 2009.

GARCÍA, R. *La Magia del Dibujo Animado (Actores del lápiz)*. Alicante: Ediciones de Ponent, 2000.

GRANT, J. *Animated Movies*. Surrey: Facts, Figures & Fun, 2006. Disponível em: http://books.google.com/books?id=m2tOrUQTBoSC&printsec=frontcover&dq=animated+movies&hl=pt-BR&ei=tZd3TuXxCcGh-Qb0lYTADA&sa=X&oi=book_result&ct=book_thumbnail&resnum=1&ved=OCC4Q6wEwAA#v=onepage&q&f=false Acesso em: 20 out 2010.

JÚNIOR, A. L. *Arte da Animação: Técnica e estética através da história*. 2ª Ed. São Paulo: Senac, 2005. Disponível em: http://books.google.com/books?id=ElFzjlyhcjMC&printsec=frontcover&hl=pt-BR&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Acesso em: 21 out. 2010.

KELLY, S. *Animation tips & tricks I*. USA, 2008. Disponível em: <http://www.animationmentor.com/resources/ebooks/> Acesso em: 01 nov. 2010.

KELLY, S et al. *Animation tips & tricks II*. USA, 2009. Disponível em: <http://www.animationmentor.com/resources/ebooks/> Acesso em: 01 nov. 2010.

LESSARD-HÉBERT, M. GOYETTE, G. BOUTIN, G. *Investigação Qualitativa: Fundamentos e Práticas*. Lisboa: Instituto Piaget, 1990. Epistemologia e Sociedade

NÖTH, W. *Handbook of semiotics*. Bloomington: Indiana University Press, 1990. Disponível em: http://books.google.com.br/books?id=d4QHsORbZs4C&printsec=frontcover&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false Acesso em: 08 dez. 2010.

NOVAIS, d. J. *Breve História do Cinema Português de Animação*. Beira Interior, 2006. Disponível em: <http://animacaoportuguesa.blogspot.com/2006/07/breve-histria-do-cinema-portugues-de.html> Acesso em: 21 out. 2010.

OTTENHEIMER, H. *The Anthropology of Language: Na introduction to linguistic Anthropology*. 2ª Ed. Belmont: Cengage Learning, 2009.

QUIVY, R. CAMPENHOUDT, L. *Manual de Investigação em Ciências Sociais*. Lisboa: Gradiva, 1992.

SANTOS, J. C. V. *Comunicação não verbal, comunicação corporal, comunicação interpessoal*. Coimbra, 2002. Disponível em: <http://student.dei.uc.pt/~jcsantos/artigo.html> Acesso em: 28 out. 2010.

SILVA, E. M. *Projecto ANIMAR: Quando as Imagens Animadas e a Animação de Volumes são o mote de trabalho em Educação Visual*. Porto, Janeiro 2011. Disponível em: http://anae.biz/rae/wp-content/uploads/2011/01/projecto_animar.pdf Acesso em: 25 out. 2010.

SIQUEIRA, D. *Corpo, Comunicação e Cultura: A Dança Contemporânea em Cena*. Campinas - São Paulo: Autores Associados LTDA, 2006. Disponível em: <http://books.google.com/books?id=xckpe1j2CTkC&printsec=frontcover&hl=pt-BR#v=onepage&q&f=false> Acesso em: 30 out. 2010.

SOLOMON, C. *The History of Animation: Enchanted Drawings*. New York: Wings Books, 1994.

TUCKMAN, B. *Manual de Investigação em Educação: como conceber e realizar um projecto de investigação em educação*. 2ª Ed. Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian, 2002.

WEIL, P. TOMPAKOW, R. *O Corpo Fala: A linguagem silenciosa da comunicação não-verbal*. 52ª ed. Petrópolis: Editora Vozes, 2001.

WEITZ, S. *Nonverbal Communication: Readings with Commentary*. 2ª Ed. New York: Oxford University Press, 1979.

WILKINSON, D; BIRMINGHAM, P. *Using Research Instruments: A Guide for Researchers*. London: Routledgefalmer, 2003.

WILLIAMS, R. *The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles, and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion, and Internet Animators*. London: Faber & Faber, 2001.

